TELJES JÁTÉKPROGRAM: REQUIEM: AVENGING ANGEL

FPS - PC GURU 1999/06 - 88%

# PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/02

## BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR
## QUAKE 3: TEAM ARENA
## COLIN McRAE RALLY 2.0

2000 AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI

TÖRÉSTESZT
4 AUTÓS PROGRAM ÖSSZEHASONLÍTÁSA

132 OLDAL +2 CD + POSZTER

1646 Ft

9771217638003 00102

**BEMUTATÓK:** TROPICO, AQUANOX, DARK CORNERS OF EARTH, FALLOUT TACTICS, COMMANDOS 2, EARTH 3, SCARS OF VELIOUS

**JÁTÉKLEÍRÁS:** GROUND CONTROL DARK CONSPIRACY
MERCEDES BENZ TRUCK RACING, CALL TO POWER 2, JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS, B-17 FLYING FORTRESS, PROJECT IGI, KINGDOM UNDER FIRE, IN COLD BLOOD, ALICE, RESIDENT EVIL 3, INSANE, SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

DEMÓK A CD-N: ALICE • BATTLE OF BRITAIN • COLIN MCRAE RALLY 2.0 • FALLOUT TACTICS

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

HERTA
2001
MULTIMÉDIA
Saitek P2000
3D PROPHET II MX
Hercules
DIGITAL VIDEO EDITING
DV Action!
DOLBY DIGITAL
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
DIGITAL dts SURROUND
DIGITHEATRE DTS
VideoLogic
Scan@home 48USB
SonicFury
SIX CHANNEL DSP AUDIO ACCELERATOR
RACING WHEEL
Saitek ST200
MAXI SOUND FORTISSIMO
ORCA
Hercules
Saitek
Guillemot
VideoLogic
CHERRY
THRUSTMASTER
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-600
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
www.orca.hu

# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

## ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- ABIT BE6 II RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 45GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 45GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele.
Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 800MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 850MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**239.900 Ft**

- Intel Pentium III 850MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

**299.900 Ft**

## AMD

Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorra épülő konfigurációnk.
Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videókártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 45GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.

- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- ACORP 7KTA alaplap
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

**139.900 Ft**

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

**194.900 Ft**

**HATALMAS ÁRCSÖKKENÉS A SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZEK ÉS KIEGÉSZÍTŐK KÖZÖTT!**

## XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 45GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

**139.900 Ft**

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

**194.900 Ft**

## BASE

A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 18GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az InterNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Az olcsóbb kiépítés is elegendő a legtöbb irodai, feladatok ellátására!

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM
- 13GB merevlemez
- Nincsen CD-ROM meghajtó

**94.900 Ft**

- Intel Celeron 633MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 18GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

**119.900 Ft**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

| | | |
|---|---|---|
| ACOMP PEST: | 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. | Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 |
| PÓLUS CENTER: | 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. | Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 |

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnika

# INTRO

Boldog új évet kívánok minden PC Guru-olvasónak a harmadik évezredben. Köszönjük szépen a jókívánságokat, a hosszúra nyúlt szabadság után jól esett átböngészni ezeket a leveleket. Ilyenkor év elején szokás visszatekinteni az elmúlt évre. Végiglapozva a 2000-es év PC Guruit, láthatjuk a fejlődést, melyen az újság keresztül ment. Több új rovat indult be, a design változott, s az olvasók legnagyobb megelégedésére a teljes játék akciónk folytatódott. Ezen a jövőben sem kívánunk változtatni, sőt, igyekszünk még színvonalasabb játékokat tenni a második CD-re. S ez nem üres ígérgetés, a következő hónap Heroes 3-ja szerintünk jól alátámasztja az előbbi kijelentésünket. Továbbra is megmaradunk „hardcore gamer" lapnak, mely objektíven tájékoztatja a játékosokat a PC-s játékvilág legfrissebb információiról.

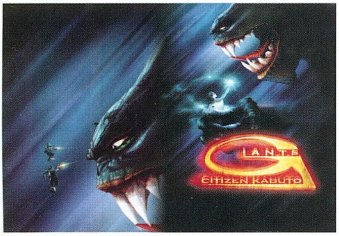
Örömmel üdvözöljük a lapban az új cikkírókat (Hancu, Stöki), akik színvonalas írásaikkal tovább erősítik a PC Guru amúgy is erős cikkírói gárdáját.

Szeretnénk még egyszer felhívni az előfizetéssel kacérkodók figyelmét, hogy 2001. február 15-ig még a régi (az emelés előtti) áron előfizethetnek a PC Gurura. Ez azt jelenti, hogy előfizetve csak potom 1176 forintot kell darabonként leszurkolni a PC Guru számaiért.

*PC Guru Team*

# A HÓNAP JÁTÉKA

Nagyon vártuk már, mire az MDK készítőgárdájának legújabb játéka: a Giants végre megérkezett. Az előzetes képekből és az E3-on látott multiplayer bemutatóból egyértelműen látszott, hogy a Planet Moon üdvöskéje minden eddigi játékot elsöprő grafikával fog megjelenni. A kérdés egyedül az volt, hogy képesek lesznek-e a program fejlesztői hasonlóan színvonalas játékmenetet társítani gyermekükhöz. A válasz egyértelműen igen. A Giants sziporkázó humorával, három egymástól homlokegyenest eltérő tulajdonságokkal felruházott fajával minden képzeletünket felülmúlta (annak ellenére, hogy futtatásához irtózatos gépparkra van szükség). Örömmel jelenthetjük, hogy a stratégiai elemekkel tűzdelt akciójátékoknak új királya született! Mindenkinek jó szórakozást kívánunk hozzá!




**Giants - Citizen Kabuto**

# NEWS


8 Lara Croft izgul, a szörnyek meg betörnek a TV-be
8 Mi legyen az erőszakos játékokkal?
8 Waterloo: Napoleon's Last Battle
9 Star Trek: Bridge Commander
9 Dark Ore
9 Age of Sail II
10 Ace of Angels
10 Fighting Legends
10 Carmageddon TDR 2000 kiegészítő
10 Stonekeep 2?
11 Return to Castle Wolfenstein
11 Outlive
12 Project Eden
12 Strifeshadow
13 Lehullott a lepel: Warcraft 3
13 Europa Universalis
13 Jumpgate
14 Battle.net vs. Level 99
14 Civilization III
14 Atlantica
15 Disciples 2: Dark Prophecy
15 Runescape


# JÁTÉKLEÍRÁS


28 Giants: Citizen Kabuto – Gigantikus gépigény
34 Battle Isle - The Andosia War – Körökre osztott háború
37 Resident Evil 3 – Gonosz halottak harmadszor
38 Törésteszt – Merengő
39 Insane – Magyar őrület
42 Colin Mcrae Rally 2.0 – Ez is lefulladt
44 Swedish Touring Car Championship 2 – Túráztatva
46 Mercedes Benz Truck Racing – Ilyen még nem volt
47 Alice – American McGee rémálma
50 Quake3: Team Arena – Jött, látott és győzött
53 Civológia – Vissza a jövőbe
54 Call to Power 2 – Elfogyott az erő
56 Ja2: Unfinished Business – Pokoli kihívások
58 B-17 The Mighty 8th – Mélyrepülés
60 Project Igi – Mi még várunk
63 In Cold Blood – Hidegvérrel
64 Ground Control Dark Conspiracy – Ajándék lónak...
66 Kingdom Under Fire – Ments meg uram tőle
68 – Az év legjobb játékai
72 Monkey Island 4
80 Mentőöv

**68**

*Szerencsére ebben az évben a honi és külföldi játékfejlesztők nem bántak velünk szűkmarkúan, minek következtében 1999 évi játékdömpinget felülmúlva töménytelen mennyiségű programmal rukkoltak elő.*

# TARTALOM

## BEMUTATÓ


16 Tropico
18 AquaNox
20 Dark Corners of the Earth
22 Fallout Tactics
24 Commandos 2
26 EARTH III
27 EQ: Scars of Velious

22

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

72

GAMING GUIDE

## TALLÓZÓ


82 Cheat
84 Műhelytitkok
86 Hardware hírek
90 X-Box
91 WinFast GeForce2 Ultra
92 Kettecskén
93 Pentax EI2000 és HP PhotoSmart 618
94 Nincs bocsánat
101- PCG High-end ajánló
107 Sport raider: Anna Kurnikova
108 Quarta Aletta interjú
109 Ericsson R380s
110 Túl az x86-os siralomvölgyön V.
112 Grab
114 Handspring Visor Deluxe
116 3D Rovat
118 Hardware fórum
120 Levrov
122 Külvilág
130 Következő szám

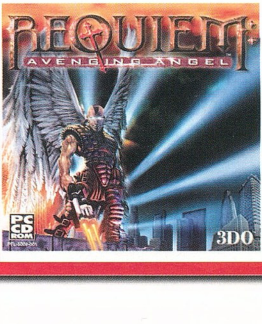
Az informatikai fejlődés áldozatokat követel, minden évben igen sok cég megy csődbe, másokat pedig szőröstül-bőröstül bekebeleznek nagyobb vállalatok – de a 3dfx sorsának alakulása kétségtelenül többre érdemes egyszerű hírnél.

101-104

## TELJES JÁTÉK

7

### Requiem: Avenging Angel




*„A játék a szabvány FPS sémákat követi. Megyünk a pályán, lövünk mindenkire, aki mozog, és pont. Nos, ez azért nem teljesen igaz, hiszen a Requiem a Half Life-hoz hasonlóan sokat épít az NPC-kre (nem játékos karakterekre). A játékmenetet is úgy építették fel, hogy kénytelenek legyünk egy-egy NPC személyes közreműködését elviselni."*

TARTALOM

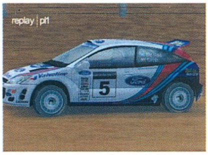
# DEMÓK

## ALICE

Minden idők egyik legelvontabb, legötletesebb, legszebb és még ki tudja, milyen egyéb pozitív jelzőkkel illethető programja kétségtelenül az Alice lett. A Quake III grafikus motorja eddig soha nem látott minőséget vonultat fel ebben a 3rd person akciójátékban, kiválóan bebizonyítja, hogy Carmackék munkája a lehető legideálisabb engine minden szórakoztató szoftver számára. Arról pedig még nem is beszéltem, hogy az Alice mennyire vérfagyasztó és abszurd, hiszen ki látott már olyant, hogy a Szívkirálynő, Fakutya és Kalap Úr mindent elkövet, hogy szegény eltévedt kislányt véres cafatokra tépje. Kizárólag a felnőtt korosztálynak ajánljuk!

## BATTLE OF BRITAIN

A második világháborús repülőgép-szimulátorok szép számban szaporodnak, bőséges választék közül turkálhatnak mindazok, aki betévednek egy-egy szoftverboltba. A B-17 és a Combat Flight Simulator 2 után pedig íme az újabb delikvens, amely gyorsaságával és hatalmas légi ütközeteivel azonnal belopta magát a szívünkbe. Érdemes megnézni, ahogy a szövetséges vadászgépek elkeseredett rohamot indítanak a német bombázok armadája ellen: óriási a kavalkád, s játék közben nem győzzük kapkodni a fejünket. A Battle of Britain szimulátor-kedvelőknek kötelező darab!




## COLIN MCRAE RALLY 2.0

Ez a „csodás" autóverseny már régóta várat magára, de azt, hogy érdemes volt várni, senki sem meri nyíltan kijelenteni. Nyilvánvalóan látszik, hogy erre az ígéretes játékra a konzolpiac arcade jellege mélyen rásütötte magát, és kegyetlenül elvesztette azt a csepp szimulátor mivoltát is, amelyet az első részben megismerhettünk. De sebaj - gondolhatnánk -, hiszen a játéktermekbe is kell valami, amivel játszhatunk, nem igaz? Ráadásul most, egy év huzavona után PC-n is megtudhatjuk, hogy mi volt az a program, amely hosszú hónapokon át lázban tartotta a konzolpiacot.

## FALLOUT TACTICS

„Nukleáris robbanás esetén az embereknek csupán húsz százaléka hal meg azonnal. A többieknek taktikákra lesz szükségük." - zengi reklámszlogenjét ez a nem mindennapi stratégia. Szó mi szó, a Fallout világ nem éppen gyönyörűséges jövőt tár elénk, a gyakran nyomasztó képet festő poszt-nukleáris környezetben egy túlélőcsapat irányítása lesz a feladatunk. A demó sem volt képes kikerülni a végzetét, hiába a hatalmas méret, a pár képkockás bepillantás után már nyilvánvaló volt számunkra, hogy a Fallout Tactics könnyen lehet az idei év legjobb stratégiája. Ezt egyszerűen látni kell!

# A HÓNAP SHAREWARE JÁTÉKA

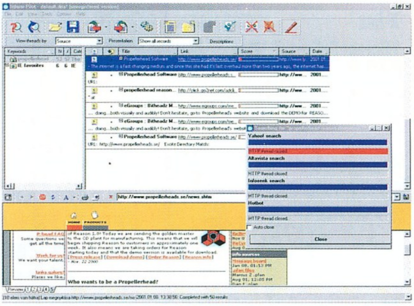
## FUN RUN

A Fun Runt nem lehet besorolni a shareware kategóriába, ugyanis teljesen ingyenes játék. Igen, jól olvastad! Se regisztráció, se 15 dollár, semmi, egyszóval fizetés nélkül hozzájuthatsz ehhez a remek autóversenyhez. Rendben, elismerjük, hogy nem Need for Speed, de azért érdemes kipróbálni, sőt! Az irányítása is felettébb egyszerű, remélhetőleg boldogultok vele. Jó szórakozást kívánunk hozzá!

# A HÓNAP PROGRAMJA

## INFORM PILOT V0.96.1

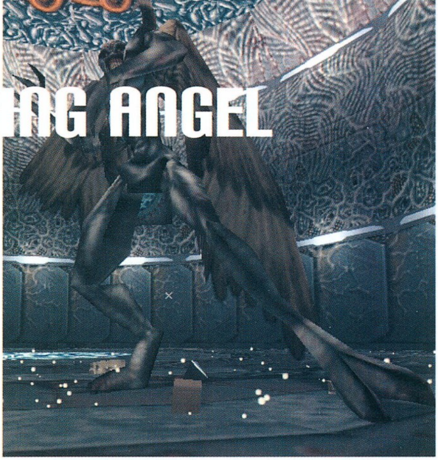
Az Inform Pilottal nagyon gyorsan és hatékonyan elintézhetjük a keresést. A program párhuzamosan több internetes keresőn is végigfuttatja a keresett kifejezést, ráadásul kiszűri a kettős hivatkozásokat és a halott linkeket, csoportosítja őket (tartomány vagy forrás szerint), és jelzi minden esetben a találati arányt. Ezt a kész listát kedvünkre rendezgethetjük, törölhetünk belőle elemeket, és akár saját adatbázisba le is menthetjük. Ezt a linkgyűjteményt kibővíthetjük a „kedvencek" tartalmából, vagy html formátumú címlistából. Ha valamelyik hivatkozásra kattintunk, az oldal rögvest megjelenik az Inform Pilot böngésző részében, melyben a lapok közt fülekkel navigálhatunk. Ha minden a szimpatikus hivatkozásra kattintunk, egész sor fül jelenik meg (mögötte a hivatkozott oldalakkal), így nem keveredünk el az ablakok erdejében.



Az Inform Pilot friss telepítés után több mint 90 bekonfigurált keresővel büszkélkedhet különféle kategóriákba rendszerezve. Persze a határ a csillagos ég, mivel mi magunk is bővíthetjük a program tudását új keresők hozzáadásával. Első lépésben az Inform Pilot analizálja a kiválasztott keresőt, majd tesztkeresést hajt végre, és ha minden beállítást elvégeztünk, akkor le is menthetjük az eredményt. A hatékony keresés érdekében több bekonfigurált keresőt szedhetünk csokorba, és használhatunk egyszerre. Mindezek tetejébe cseresznye a habos tortán, hogy a program magyar nyelvű felülettel rendelkezik a honosító műhely jóvoltából.

*Chris*

# REQUIEM: AVENGING ANGEL



**StartBox**

**Fejlesztő: Cyclone**
**Kiadó: 3DO**
**Web: www.requiempc.com**

Izgalmas év elé nézünk, hiszen a tervezeti listán jobbnál-jobb teljes játékok sorakoznak. A felmérések alapján a valós idejű stratégia mellett leginkább akciójátékokat szeretnétek látni a demo lemez mellett. Nos, ez a kérés teljesült, hiszen a nagysikerű Total Annihilation után desszertként igazi csemegét szolgálunk fel. Az FPS rajongók örömére itt a Requiem: Avenging Angel.

A játék főhőse Malachi, az angyal, akire égi felettesei fontos küldetést osztanak. A földre szállva az egyre terjeszkedő gonosszal kell felvennie a küzdelmet. A feladat nem könnyű, hisz akik előtte nekivágtak a kalandnak, mind kudarcot vallottak. A körülmények is eléggé kedvezőtlenek: emberi formát kell öltenie, így a teste sebezhetővé válik. Szerencsére mágikus tudományát megtarthatta, így egy kicsit bátrabban vághat neki a nagy megmérettetésnek.

A játék a szabvány FPS sémát követi. Megyünk a pályán, lövünk mindenkire, aki mozog, és pont. Nos, ez azért nem teljesen igaz, hiszen a Requiem a Half Life-hoz hasonlóan sokat épít az NPC-kre (nem játékos karakterekre). A játékmenetet is úgy építették fel, hogy kénytelenek legyünk egy-egy NPC személyes közreműködését elviselni. Ha jobban belegondolunk, akkor ez ma már alapszinten elvárható az ilyen jellegű játékokban, és még színesebbé is teszi azokat.

A Requiem leginkább a mágia használata miatt tűnt ki társai közül. Megmondom őszintén, eleinte kicsit féztam ettől a hókuszpókuszolástól, túlságosan bonyolultnak tűnt. Aztán ez a gyakorlatban teljesen értelemszerűvé vált, és ugyanazzal a laza mozdulattal használtam a tűzgolyó varázslatot, mint ahogy a ravaszt húztam. A játékmenet alakulása szintén rákényszerít bizonyos varázslatok használatára, és aki csak puskapor-aggyal gondolkozik, az sokszor el fog akadni. A varázslatoknak 4 különböző fajtája van: támadó, védekező, mozgás és interaktív. Ezek mindegyikéhez külön-külön akció billentyű van, így beállíthatjuk kedvenc pusztító és védekező mágiánkat, melyeket bármikor aktiválhatunk. Tény, hogy a sok gomb kezelése egy kicsit bonyolult, de fél óra gyakorlás után minden egyértelmű lesz.

A játékban sok olyan technikát alkalmaztak, amelyet ma már szinte észre sem veszünk, mert annyira egyértelmű, de akkoriban nagy dolognak számított. Az egyik ilyen a karakterek nagyon spéci kidolgozása. Az ellenfelek élethű megmozgatásába és az amorf ízületek alkalmazásába nagyon sok fejlesztőmunkát fektettek. Ez meg is látszik a játékon. Nincs olyan, hogy a figura futás állapotból egyetlen pillanat alatt álló helyzetbe kerül. A két pozíció közötti átmenet mozgásfázisai is szépen le vannak modellezve. Még arra is figyeltek, hogy a szereplő álló helyzetből melyik lábbal lép ki. Még mai is láthatunk játékokat, melyekben a szereplők modelljeinek kocka alakú és lyukas ízületei vannak. Ilyent a Requiemben nem találunk, mert a fejlesztők nagyon igényesen megoldották a „nyúló" poligonok lekezelését az ízületek esetében. Szintén látványos, de a mai napig ritkán alkalmazott technika, hogy ha valakit vállba lőttünk, akkor a válla rándul meg. Ebben a játékban az ellenfelek attól függően, hogy melyik testrészüket érte találat, másképp mozdulnak be. A karakterek vetett árnyéka szintén jól néz ki.

A játékot az 1999/06-os PC GURU-ban teszteltük részletesen. Az akkori változatban sajnos még hemzsegtek a hibák, melyek a játék minden részét érintették, és sokszor hátrányokat is jelentettek a játékos részére. Remélhetőleg ez a változat már mentes ezektől az apró, de bosszantó tökéletlenségektől.

*SakmaN*
*sakman@vogel.hu*

**REQUIEM DIRECTX**

Mivel a Requiem nem mai darab, és a programozói nem készültek fel további DirectX változatokra, sajnos a játék a legújabb patchcsel (1.2) sem indul el DirectX8 alatt. Ígéretet kaptunk, hogy már készítik a hivatalos ragtapaszt, amelyet remélhetőleg a következő CD mellékletünkön már közzétehetünk. Addig pedig az alábbi kis cselhez kell folyamodniuk mindazoknak, akiknek már a legújabb Microsoft csomag pihen a gépükön.

**A CD Fullgame könyvtárában találhatjátok a dxver.inf nevű file-t. Erre kattintsatok az egér jobb gombjával, és válasszátok ki az Install menüt. Ez azért szükséges, hogy kicsit „becsapjuk" a Requiemet, hiszen ez átírja a Windows registryjében a DirectX verziószámának bejegyzését, és a program így már egyszerűen elindul.**

## WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

A kiadók mindig is előszeretettel jelentettek meg olyan stratégiai játékokat, melyekben egy-egy fontosabb történelmi eseményt, háborút élhettünk át újra. Most a Strategy First is erre szánta el magát, mikor a Waterloo-i csatát feldolgozó programot kezdtek el fejleszteni.

A XIX. század legemlékezetesebb ütközeteit élhetjük majd át a Waterloo: Napoleon's Last Battle című real-time stratégiai játékban, melynek alapjait Sid Meier nagysikerű játékának, a Gettysburgnek a motorja képezi. A programban igyekeztek a maximális történelmi hűségre odafigyelni, ezért nem meglepő, hogy olyan helyszínek is helyet kapnak benne, mint például La Haye Sainte. A 25 küldetésen keresztül lehetőségünk lesz harcolni több, mint 60 rendkívül precízen kidolgozott egységgel, számtalan korhű fegyver segítségével.

A megjelenés az első negyedévben várható Európában az Infogrames, míg az Egyesült Államokban a Breakaway Games kiadásában.

*SzB*

**Kiadó: Infogrames / Breakaway Games**
**Fejlesztő: Strategy First**
**Megjelenés: 2001. első negyedév**

## MI LEGYEN AZ ERŐSZAKOS JÁTÉKOKKAL?

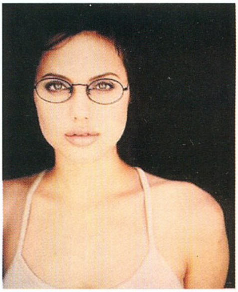
Érdekes eredménnyel zárult a chicagói rendőrség „Játékot a fegyverekért" névre hallgató akciója. Eszerint mindenki, aki erőszakosnak ítélt számítógépes programjával megjelent náluk, becserélhette azt valamiféle kedves játékszerre. Végeredményül a kapott programok bezúzását tervezték ily módon mutatva ki véleményüket a véres jelentek fiatalabb korosztályra gyakorolt hatásáról.

Többen meg is látogatták őket, hónuk alatt a játékok dobozát szorongatva, de végül mindenki a hozott programokkal tért haza. Azért a rendőrök szóvivője így is büszke volt az eredményre, azt mondta, örülnek a dicsérő szavaknak, melyeket a látogatóktól kaptak. :)

Ám ez csak az egyik próbálkozás volt a kontroll megőrzésére, hisz a Nemzetközi Játékfejlesztői Szövetség is meghívta több neves kiadó, így például a 3DO, az Electronic Arts és a LucasArts képviselőjét, hogy közös ülésen tárgyalják meg, mit lehet kezdeni a játékokban egyre inkább eluralkodó erőszakkal. Céljuk nem annak eldöntése volt, valóban kihat-e a képernyőn dúló pusztítás az emberek lelki világára, mindössze tudni akarják, merre tart a digitális világ.

*Bird*

## LARA CROFT IZGUL, A SZÖRNYEK MEG BETÖRNEK A TV-BE



Angelina Jolie, a készülő Tomb Raider film Lara Croftja nemrégiben fejezte ki aggodalmát, miszerint kicsit tart a rajongók reakciójától. Végtére is nem könnyű olyan kultuszfigurát megszemélyesíteni, aki egyszerre rendelkezik a boxolók és kick boxolók, jógázók és bungee atléták, talajtornászok és fegyverszakértők, no, meg persze kutyaszán-irányítók minden előnyös tulajdonságával. Szerencsére az intenzív edzéstervnek köszönhetően sikerült elsajátítania mindezek alapjait, de még így is maradtak kétségei, vajon a kész mű megfelel-e az elvárásoknak. Szerintem, szem előtt tartva a többi játék alapján készült filmadaptáció minőségét, nem lesz okunk panaszra, azok színvonalát biztos el fogja érni. :)

De nem csak a Tomb Raider növi ki magát a játékiparból, a Nocturne-ből is forgatókönyv készül, aminek végeredménye egy órás epizódokból álló, az 1930-as évek Amerikájában játszódó TV sorozat lesz. Természetesen ebben is a természetfölötti erők elleni harcon lesz a hangsúly, s olyan jól ismert karakterek is feltűnnek, mint Doc, az Idegen vagy a félvámpír Svetlana.

*Bird*

## AGE OF SAIL II

A tengeri csaták iránti vonzalom valahogy nem szűnik meg az emberben. Ki tudja, miért, a háború vízi hadszínterei még akkor is megdobogtatják a legtöbb stratéga szívét, amikor már kezdenének elfásulni. Az orosz illetőségű Akella a négy éve kiadott Age of Sail folytatásának végső simításait végzi, s a XVIII. század tengeri csatáinak kedvelői hamarosan újra vitorlát bonthatnak. A csodálatos 3D-s program valósidejű stratégia lesz, s a készítők ígérete szerint e látványos felszín jelentős tartalmi változásokat is rejt majd. Az új küldetéssorozatok és kihívások mellett a nosztalgiára vágyók megtalálják majd az eredeti AoS több, mint száz küldetésének adaptálását is.

Döbbenetes, hogy az Akella az általa feldolgozott 1775-1820 közti időszak csaknem minden történelmünkben jegyzett hajóját elérhetővé teszi számunkra, ami több mint ezerkétszáz típust jelent a tucatnyi kategórián belül.
Az, hogy ezek fizikai, manőverezési és egyéb hadászati sajátosságait mennyire sikerült megvalósítani, még nem tudni. Ám mindez nagyon ígéretesnek hangzik ahhoz, hogy odafigyeljünk erre a hamarosan megjelenő programra.

*Lily*

**Kiadó: TalonSoft, Fejlesztő: Akella**
**Megjelenés: 2001. első negyedév**

## STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

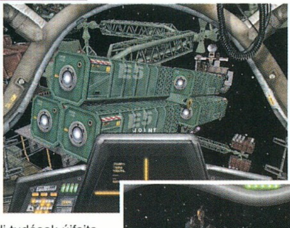
A Star Trek-rajongók egyre jobban el vannak kényeztetve! Lehet ugyan, hogy csak a Csillagok Háborúja felé húzó, irigy szívem beszél most belőlem, de akárhogy is nézem az elmúlt évet, sokkal több igényes Star Trek világra épülő játék jelent meg, mint Star Wars univerzumot alapjául vevő program. Ez a tendencia - úgy tűnik - folytatódik az új évezredben is; ha a Bridge Commanderen kívül nem is jelenne meg idén más Star Trek játék, a rajongók akkor sem lehetnének elkeseredettek, mert ez a program valami egészen különlegeset nyújt majd számukra.

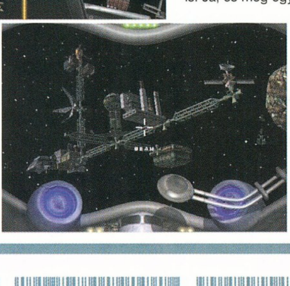
A játék kategóriáját tekintve szimulátor, stratégia és rpg keveréke lesz. Alaphelyzetben hajónk parancsnoki hídjáról adhatjuk majd ki különböző utasításainkat, de harc közben a jobb navigálás érdekében átválthatunk majd a külön a csatákhoz tervezett 3d-s nézetre is. A képeket tekintve a látványra a legkisebb panaszunk sem lehet, a játék többi részére pedig az a Larry Holland a garancia, aki olyan legendás programokban vállalt főszerepet, mint az X-wing, vagy a Tie Fighter.

*Greg5*

**Megjelenés: 2001. nyara**

## DARK ORE





Ritkák manapság az igazán eredeti játékötletek, de nem emlékszem, hogy valaha is bárki megpróbált volna űrbázis-szimulátort létrehozni. A Dark Ore pontosan ezt a lyukat próbálja betömni.

A történet a közeljövőben játszódik, miután a földi tudósok újfajta ércet fedeznek fel, melyből a jelenleginél sokkalta finomabb áramkörök állíthatók elő. Ezek után csak egy lépést kell megtenni az űrprogramok fellendüléséig, és a világgazdaság teljes átértékeléséig. Te az egyik bányásztársaság elnöki székébe ülhetsz be, s feladatod a minél nagyobb profit elérése lesz, miközben különféle módszerekkel térdre kényszeríted vetélytársaidat.

A játék során különféle épületek és védelmi berendezések telepítése mellett az első személyű űrhajó-szimulátor rész is nagy szerepet kap, melyben te magad irányíthatod a különféle egységeket. Manőverezhetsz például szállítóhajókat az aszteroidamezők között, vagy vadászaiddal megtámadhatod a vetélytársak bázisait remélve, hogy lecsaphatsz egy-egy ércszállítmányukra.

A harcok nem csupán lövöldözésből állnak majd, mivel minden egyes fegyvernek megvan az ellenszere is. Amennyiben felvértezed magad az ellenfél védelmi rendszerét semlegesítő felszerelésekkel, gondtalanul szaladgálhatsz az ő területén is, ám ha csak egyetlen eszköz is hiányzik, már számolnod kell az ellenállással.

A programot elsősorban egyjátékos módra fejlesztik, de több mint valószínű, hogy a röviddel a tavaszi megjelenés után letölthető patch megnyitja az utat a barátok gépei felé is. Ja, és még egy apróság: a tervek szerint a terjesztés bolti rendszer helyett interneten keresztül lesz megoldva, így az átlagosnál valamivel alacsonyabb árakra lehet számítani.

*Bird*

## STONEKEEP 2?

Lehetséges, hogy készül a Stonekeep folytatása? Az eredeti program (ha jól emlékszem) 1996-ban jelent meg, s véleményem szerint egész érdekes szerepjáték kerekedett belőle, még ha nem is minden tekintetben felelt meg a készítők ígéreteinek. Nagy ritkán eszembe jutott, vajon miért nem készítik el a második részt, de a gondolat (vagy talán megérzés?) idővel mindig elsuhant. Annál nagyobb volt a meglepetésem, mikor böngészgetés közben elvetődtem arra a honlapra, melynek megrendelhető játékai közt júniusi megjelenéssel ott szerepel a Stonekeep2: Godmaker. Nem ez lenne az első alkalom, hogy előbb kerül fel program az árlistákra, mint ahogy a cégek bejelentenék a készítését, pontosan ez történt a Red Alert 2 esetében is, de azért akkor is fura, hogy ilyen kevéssel a kiadás előtt még egy szót sem lehetett hallani róla.

*Bird*

## ACE OF ANGELS

Ahogy figyeltem az e programról felbukkanó híreket, úgy állt össze bennem a kép egy olyan játékról, mely megkísérel túllépni a klasszikus, nevezetesen a Wing Commander által felállított mércén. Az Ace of Angels olyan online RPG-űrszimulátor keverék, mely univerzumának történelme hatalmas, kultúrája és népei megismerésre méltók, s technológiájuk fejlődési fája döbbenetes.

A program fejlesztése több fázisban zajlik, a jelenlegi az ún. Aréna állapot. Ez a klasszikus űrszimulátorok jegyeit összesíti. A következő, ún. Outerchange fázisban jelennek meg majd az osztagok számára készített küldetéssorozatok, melyek a képzeletbeli XXVI. században játszódnak majd. A végső, Campaign fázis elkészülésétől kezdve már nyolc idegen faj közül választhatjuk ki népünket, s ezzel az élő online birodalom tagjává válhatunk. Ekkor jelenik majd meg az RPG mód, melyben a karaktered statisztikái és képességei meghatározzák lehetőségeidet, s kihatnak e világra...

Az aréna fázist próbálgató bétateszterek szerint a program minden várakozást felülmúl: észméletlenül gyors, nem igényel erőművet, és az interneten szerényebb modemkapcsolattal is jól játszható, sőt, abbahagyhatatlan. Már csak drukkolni kell, hogy a FRE minél előbb kiadót találjon neki, s az Ace of Angels ne maradjon csak álom.

*Lily*

**Fejlesztő: Flying Rock Enterprises**
**Honlap: www.aceofangels.com**

## FIGHTING LEGENDS

Jelenleg két kategória uralja az online játékpiacot: a stratégia és a szerepjáték. A Maximum Charisma fejlesztőcsapat ezt a kettőt próbálja összefogni az év végén megjelenő, Fighting Legends című játékában.

Igazán, hm, különleges elegyet sikerült összehozniuk, hisz leginkább a Quake-hez hasonlítható kezeléssel kell Command and Conquer-szerű hadsereget irányítanod, miközben az Everquestéhez fogható feladatokat próbálod megoldani. Eléggé zavaros? Nem csodálom, valóban érdekes leírása a lehetőségeknek, de ez gyakorlatban megközelítőleg annyit tesz, hogy kipróbálhatod, mire mennél, ha ezernyi más játékos ellen játszanád az Uprisinget. (Remélem, ismeritek a programot, mert ezt aztán végképp nem tudnám bemutatni. :)

Engem a kapott sajtóanyagból leginkább a látvány ragadott meg, rendkívül érdekesnek találtam a szürrealisztikus formák színekben tobzódó kavalkádját. Azt még nem tudom, hogy a végeredmény mennyire lesz élvezhető, nem tartom kizártnak, hogy kétórányi harc után mindenki rohan a legközelebbi fehér tapétához, hogy valami egészséges egyszerűséget tapasztaljon, de a képekben mindenképp élvezet gyönyörködni. :)

Könnyen lehet, hogy még visszatérünk erre a játékra, mikor végre érthető lesz, egészen pontosan miről van szó, addig is felhívnám a figyelmeteket a júniusban induló béta tesztre, melyre a következő címen lehet jelentkezni: www.mcszone.com. Sok szerencsét!

*Bird*

## CARMAGEDDON TDR 2000 KIEGÉSZÍTŐ

Bár képekkel még nem tudunk szolgálni, talán érdeklődésre tarthat számot, hogy készül a Carmageddon TDR 2000 hivatalos kiegészítő lemeze. A többjátékos pályák mellett az egyszereplős rész is két új térképpel büszkélkedhet: a pokol legmélyebb bugyraival és a gengszterkorszakot idéző városkával. A felvehető extrák is bővülnek, kipróbálhatjátok a meteorvihart és a lebegő módot. És persze az új autók sem maradhatnak ki, a tíz gördülő mészárszék olyan sokat sejtető neveket kapott, mint például Blood & Bones, Big Daddy és The Wild Pigs.

*Bird*

• Ralph Zondag, a Dínó alkotója rendezi majd a másfélmillió példányban elkelt Nightmare Creatures játékfilm változatát.

• A rajongók unszolásának/tiltakozásának hatására nagy valószínűség szerint a Digital Illusions mégis elkészíti PC-re is a Motorhead arcade autóversenyének folytatását.

• Készül a Myth 3! A népszerű Myth RTS immár harmadik része The Wolf Age alcímmel fog megjelenni valamikor karácsony tájékán. A játék a Myth 2 feljavított motorját fogja használni, története pedig a távoli múltba nyúlik vissza; az események a The Fallen Lords előtt ezer évvel játszódnak majd a Connacth nevű legendás hős körül forogva.

• 2001 tavaszán, azaz hamarosan megjelenik a Rune kiegészítője. Tim Gerritsen, az üzleti igazgató nem tudott még részleteket elárulni, de az biztos, hogy az add-on multiplayer-központú lesz. Lesznek új ka-

# OUTLIVE

Outlive címmel fejleszti a Continuum Entertainment Brazília első real-time stratégiai játékát, mely a Take2 kiadásában kerül hamarosan a boltok polcaira. A program a nem is olyan távoli jövőbe kalauzol el bennünket, ahol emberek és robotok vívnak egymással véget nem érő csatározásokat. Lehetőségünk lesz a két faj közül bármelyik bőrébe bújni, s megküzdeni a másikkal. Feladatunk persze ennél összetettebb lesz – a háború mellett a meglévő technológiák továbbfejlesztése és a kémkedés, a másiktól való információlopás is fontos szerepet kap a játékban.

A programot három nagy hadjáratra osztották, de emellett több, mint 40 pályát tartalmaz, egységeink száma pedig meghaladja a 20-at.

Mint manapság minden real-time stratégiában, ebben sem hanyagolták el a multiplayer módot: helyi hálózaton vagy interneten keresztül akár 16-an küzdhetünk meg egymással az egyszemélyes módban is használható küldetéseken, esetleg a 40 plusz pályán.

*SzB*

**Kiadó: Take2 Interactive**
**Fejlesztő: Continuum Entertainment**
**Megjelenés: 2001. első negyedév**

# RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Legenda fog újjászületni idén nyáron, amikor a 91-ben megjelent Wolfenstein – mely tudvalevően minden FPS ükapja – újrafeldolgozása elkészül. Tíz év nem múlt el nyomtalanul (még szerencse...), a folytatásban az alapötleten kívül mindent kicseréltek. A történet 1943-ban, a második világháború csúcspontján játszódik, a mi feladatunk pedig ismét William Blazkovich-ot alakítva behatolni az ellenséges német bázis legmélyére, és megakadályozni Heinrich Himmlert szuperfegyverének kifejlesztésében.

A játékot nem az ID készíti – ők el vannak foglalva a másik mítosz, a Doom élesztgetésével –, hanem egy másik fps készítésben otthonosan mozgó gárda, melynek tagjai nagyrészt a Kingpin programozói közül kerültek ki. A csapat láthatón megpróbál felnőni a nagy feladathoz, és minden manapság megvalósítható elemet bele próbál zsúfolni a programba. Példának okáért valamennyi tárgy interaktív részét képezi majd a környezetnek, bármit megfoghatunk és odébbtehetünk, vagy ha kedvünk tartja, szétlőhetünk. Nem maradhat ki a játékból a népszerű járműhasználat sem, valamint a fegyverimádók is örömmel konstatálhatják majd, hogy a programban szereplő összes gyilkoló eszköz alapjául valóságban is létező második világháborús kézifegyverek szolgáltak. Hogy ezeket a kicsikéket még nagyobb élvezettel tudjuk használni, a játékban Soldier of Fortune-ben látotthoz hasonló fejlett sérülésrendszer lesz, így minden végtagon külön letesztelhetjük majd az adott fegyver hatását...

*Greg5*

**Fejlesztő: Gray Matter Interactive, Megjelenés: 2001. nyár**

rakterek is, melyek közül a gyengébbik nem képviselői sem hiányoznak majd.

• Remélem, mikor e sorokat olvassátok, még lehet jelentkezni a Westwood Studios által meghirdetett bétatesztre. A kiválasztottak hatalmas online sci-fi világ részesei lehetnek hamarosan... Ajánlott honlap és további információ: **westwood.ea.com**

• Az idei év egyik legígéretesebb online szerepjátéka, az Anarchy Online elérkezett a következő bétateszt fázishoz. Az eddigi 600 tesztelői létszámot 6000-re bővítették, s a FunCom most az ő segítségükkel véglegesíti a programot.

• Az előző számban írtunk a Theme Park INC-ről. Aki további információra szomjazik, és rendelkezik internet eléréssel, látogasson el a decemberben indított honlapra, ide: **www.themepark.ea.com**

• A Take2 Interactive nyerte el a Duke Nukem játékok elő-

## STRIFESHADOW

Úgy látszik, az Ethermoon fejlesztői megunták, hogy a legtöbb valós idejű stratégiai program elsősorban hatalmas csapatok létrehozására épül, melyekkel aztán percek alatt el lehet söpörni az ellenfél szintén nagy gonddal kiépített védelmét. Ők úgy gondolják, nem elég, ha a játék egyetlen, jóformán irányíthatatlanul hömpölygő csata kialakítására korlátozódik, szerintük az igazi móka a folyamatos taktikázásban rejlik.

Éppen ezért igyekeztek minél több lehetőséget beépíteni hamarosan megjelenő fantasy játékukba, így például különféle varázslatokat, melyek nemcsak színesítik, de jelentősen befolyásolják is a csaták menetét. Például a leghatalmasabb rituális mágiák a szinte biztos vereséget is győzelemre fordíthatják, de az is előfordulhat, hogy az irányítás kicsúszik a felhasználó kezéből, és az elszabaduló erők az utolsó emberig megsemmisítik hadseregét.

A másik kedvencem az irányoktól függő sebződés mértéke, ami lehetővé teszi csapdák állítását. Például kisebb csapattal megtámadva derékhadát, majd gyorsan visszavonulva be lehet csalni az ellenséget a szűk kanyonok egyikébe, ahol aztán a hegytetőn elhelyezett íjászok szétzilálhatják a sorokat, az időközben a bejárathoz mozgatott csapatok pedig hátba támadhatják az ellenséget. Így közrefogva könnyedén felmorzsolható a jókora túlerőben lévő sereg is.

A mintegy harminc egységtípus mindegyikének kiemelkedő szerep jut, hisz jól átgondolt tulajdonságaiknak köszönhetően mindegyiknek megvan a maga szerepe. Nem létezik „végső fegyver", biztos győzelem csak az ellenfél stratégiáját szem előtt tartva megalkotott, jól kiegyensúlyozott vegyes csapatokkal érhető el.

De még nem is említettem a legfontosabb tulajdonságot: akárcsak saját kategóriájában a Quake 3: Arena, a Strifeshadow is többjátékos módra készül. Így az utolsó akadály is elhárul az igazi kihívás elől, hisz nem kiszámítható géppel kell megmérkőznöd, hanem váratlan fordulatokra képes emberi ellenféllel.

Mindezek alapján elmondható, hogy – bár a játék kezelése könnyen elsajátítható – ahhoz, hogy igazán jó eredményt érhess el, rengeteg gyakorlásra lesz szükséged. Azért nem kell megrémülni a kihívástól, a játék CD-jén helyt kap pár animáció is, melyben „A Profik" mutatják be kedvenc stratégiájukat, így példájukból okulva te is kialakíthatod a sajátodat.

*Bird*

## PROJECT EDEN

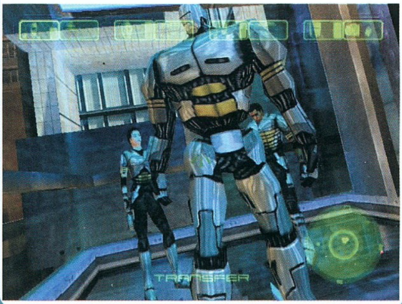
Kicsit megkésve írunk az Eidos új üdvöskéjéről, hisz hamarosan a boltokba kerül, de azért nem hagyhattuk szó nélkül ezt az alkotást. A Project Eden futurisztikus környezetben játszódó akció-kaland játék, melyben különlegesen kiképzett rendfenntartó csapat négy tagját kell irányítanod.

A négy katona mindegyike más és más feladatokhoz ért, így nagy szükség lesz a csapatmunkára. Carter, a vezér az egyetlen, akinek hozzáférése van a magas biztonsági kóddal rendelkező területekhez, Minoko képes feltörni bármilyen számítógépes rendszert, Andre a javítási munkálatokban jeleskedik, Amber pedig a robot, melyet a veszedelmes helyzetekben használnak pajzsként. Ez valamivel színesebbé teszi az amúgy meglehetősen szokványos akciót, s bár nem emeli az Omikron „órákon át csak sétálok és beszélgetek" szintjére, jó pár agytevékenységet igénylő feladattal fűszerezi azt.

Sokkal többet nem érdemes mondani a játékról, hisz aki már játszott valaha a Core Design nagy sorozatával, a Tomb Raiderrel, a képekre pillantva rögtön láthatja, mire számíthat: húsz-harmincórányi, szép környezetbe helyezett lövöldözésre és mászkálásra. Ebben a kategóriában nem is kell ennél több.

*Bird*

**Honlap: www.eidosinteractive.com**




jogait. Ennek nyomán mindjárt hat DN program jelenik meg hamarosan a PC-s és a konzolpiacon. Minket természetesen az előbbire készültek izgatnak inkább, ezek név szerint: Duke Nukem Forever, Duke Nukem 3D. Azt hiszem, a Take2 nem vállalt nagy kockázatot, hiszen 1995 óta ez a név már több mint százhúszmillió dollárt mozgatott meg a szoftverpiacon.

• Szabad préda az idegenek és ragadozók forrása! Ha érdekel a programozás, esetleg szereted megpiszkálni a játékok kódját, most könnyen megteheted ezt, hiszen a Fox Interactive úgy határozott, közkézre adja az Aliens vs. Predator és az aranyváltozat forráskódját, illetve a fejlesztés során használt pályaszerkesztőket.

• Új Dune játékot harangozott be január 5-én a Dreamcatcher Interactive. A szeptemberben megjelenő program 2/3 akció – 1/3 kaland

## JUMPGATE

A coloradói Netdevil futurisztikus kaland-szimulátor fejlesztésébe fogott, mely leginkább talán a klasszikus Elite és a Privateer vonalát követi. A legfontosabb tényező, mely megkülönbözteti a konkurenciától, hogy a Jumpgate kizárólag hálózati játéknak készült. Ennek ellenére beéri viszonylag szerény konfigurációval: Pentium 200-ason, 64 MB RAM-mal, egy jobb videokártyával és internateléréssel már vígan elfut.

A játék során lehetőségünk lesz a három embercsoport (Octavians, Solrains vagy Quantar) valamelyikét irányítani, melyek mindegyike egyedi karakterrel, saját tulajdonságokkal rendelkezik. Ezekkel különféle küldetéseket kell teljesítenünk, és természetesen mindent megtenni annak érdekében, hogy leszámoljunk az ellenfeleinkkel.

A Jumpgate nem mindennapi izgalmakat ígér – feltéve, ha végre megjelenik. Az eredetileg 2000 októberére tervezett megjelenést mindenesetre elnapolták. Ha ez az ára annak, hogy igényes hálózati játékot kapjunk, akkor azt hiszem, megéri várni!

*SzB*

**Kiadó: Mightygames, Fejlesztő: Netdevil**
**Megjelenés: 2001. első negyedév**
**Ajánlott honlap: jumpgate.netdevil.com**

## EUROPA UNIVERSALIS

A stratégiai játékokra nem lehet ráunni. Ennek a kijelentésnek igazságtartalmáról lehetne ugyan vitatkozni, de az bizonyos, hogy számos fejlesztő cég tartja szem előtt ezt a mondatot milliószor látott tömegprogramja készítése közben. Ugyan az Europa Universalis nem tűnik tipikus koppintásnak, de nem is kecsegtet túl sok soha nem látott újítással.

A játék a tizenhatodik-tizenkilencedik században játszódik, a mi feladatunk pedig a kor tizennégy nagyhatalmának egyikének felvirágoztatása lesz. Hadseregünk és haditechnikánk folyamatos fejlesztése mellett nekünk kell majd ügyelnünk a birodalmunkban uralkodó vallás megválasztására, a politikára, a folyamatos fejlesztésekre, no és persze mindezek anyagi biztosítására. Az összetettnek ígérkező játékmenetet bőven lesz időnk kitanulni a kivételesen hosszúra tervezett hadjárat módban, és ha már mestereivé váltunk minden taktikának, még mindig vár ránk az érdekesnek ígérkező multiplayer mód is. Nekem az információk és a képek alapján a játék amolyan Age of Empires - Rizikó keveréknek tűnik, mindenesetre tavasszal kiderül, mi is

sül ki ebből az érdekes keverékből.

*Greg5*

**Kiadó: SFI**
**Megjelenés: 2001 eleje**

## LEHULLOTT A LEPEL

A Blizzard felfedte a készülő Warcraft 3-nak az ötödik játszható faját is. Eszerint az emberek, orkok, élőholtak és démonok mellett a sötét elfekkel is hadba vonulhatunk majd a roppant ígéretes stratégia-rpg programban. A játék jelenlegi, hivatalos megjelenési időpontja 2001 közepe, bár igazság szerint, a Blizzardot ismerve jó, ha karácsonykor a kezeink közt tarthatjuk majd a nagy varázsló újabb remekművét.

*Greg5*

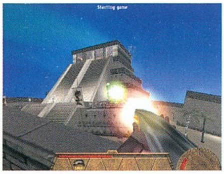
arányban épül majd fel, s kiadóként a Cryót jelölték meg. A játékos Paul, az Atreides ház gyermekének szerepében csöppen majd a történetbe.

Ajánlott honlap: www.dreamcatchergames.com

• Már régóta nem hallhatunk semmit minden idők legjobb stratégiai játéka, a Starcraft felől. Pedig a Blizzard elmondása szerint már készítik legújabb (1.08-as) patch-üket, amelyben teljes kiegyensúlyozottságot ígérnek a három faj között. A javítófájl jelenleg alfa készültségi állapotban van, de sajnos megjelenésről még semmilyen információ nem látott napvilágot.

• Hazánkban még nem használható, mégis érdekes hír, hogy a Star Trek Deep Space Nine: The Fallenhez a WAP-os telefonok tulajdonosai már gyorssegítséget kérhetnek. A megfelelő játék honlapján a játékosok feliratkozhatnak telefonszámukkal erre a szolgáltatás-

# ATLANTICA



Szép és jó, hogy a manapság megjelenő FPS-ek egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a valósághűségre és az életszerűségre, de bizonyára vannak olyan akciójátékkedvelők is, akiknek nem feltétlenül az a lényeg, hogy a játékban található helyszínek, fegyverek egy az egyben a valós életből legyenek formálva. A készülő Atlanticának valóban nem sok köze lesz a valósághoz, ugyanis a játék az időszámításunk előtti harmadik évezredbe kalauzol minket, kerettörténetéül pedig két akkori nép rivalizálása szolgál. A Földön két nagy civilizáció, az inkák és Atlantisz lakossága vívja küzdelmét. Az atlantisziak fejlett technológiájuknak köszönhetően méltó ellenfelei voltak a létszámfölényben lévő inkáknak, mígnem titokzatos űrhajó landolt a naprendszer tizedik bolygóján. A járművel érkezett különös idegenek ásványi kincsekért cserébe pusztító fegyvereket adtak az inkák kezébe, melyek segítségével azok könnyen felül tudtak kerekedni riválisukon. Atlantisz egyetlen esélye a túlélésre, hogy kiűzi az inkák szövetségesét a Naprendszerből.

A játék a Hidden and Dangerousben megismert Insanity engine erősen továbbfejlesztett változatát fogja használni, amely a képek alapján kiválóan alkalmas misztikus tájak megjelenítésére. Egyjátékos módban az események az anyabolygón kezdődnek, de utána a Naprendszer több planétájára is ellátogatunk majd, hogy végül eljutva az ellenséges űrhajóhoz végső csapást mérjünk a betolakodókra.

*Greg5*

**Fejlesztő: Lonely Cat, Megjelenés: 2002. eleje**

# BATTLE.NET VS. LEVEL 99

December közepére két barbárnak is sikerült abszolválnia a Diablo 2-ben elérhető legmagasabb, 99-es szintet. Akik kicsit jobban ismerik a játékbeli fejlődési sebességet magasabb szinteken, most szemöldöküket felhúzva kérdezhetik, ugyan hogyan lehetséges ez, ugyanis tudvalevő, hogy kilencven után a fejlődés gyakorlatilag leáll - egyrészt innentől kezdve már csak a tapasztalati pont egyötödét kapjuk, másrészt annyira elhagyjuk a szörnyek szintjét, hogy megölésükért már csak elhanyagolható mennyiségű tapasztalati pontot kapunk. A megoldás egyszerű: csapatmunka.

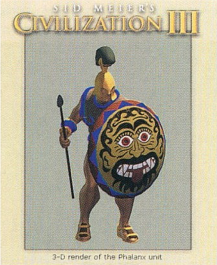
Az egész a RussBarb nevezetű karakter feltűnésével kezdődött, aki egyik napról másikra fejlődött annyit, mint más topjátékosok hónapok alatt. Ahogy az a hős nevéből sejthető, a barbár mögött egy orosz csapat állt, akik elhatározták, hogy elsőnek érik el a 99-es álomhatárt. Minden jól is ment – egy héttel a ladderelsőség megszerzése után már 3 szinttel vezettek a második helyezett előtt –, amíg szintén a semmiből megjelent GerBarb, a német, még elszántabb fanatikusokból álló csapattal háta mögött. Napok alatt ledolgozta nem csekély hátrányát, és hamarosan átvette a vezetést RussBarb előtt. Az oroszok persze nem hagyták annyiban, és ezzel gyilkos verseny kezdődött a két csapat között, melynek kiegyenlítettségére jellemző, hogy az első helyezett személye naponta többször is változott. Az idegtépő küzdelmet végül csekély előnnyel ugyan, de a németek nyerték, miután 43 és fél nappal a karakter születése után, több mint három és fél milliárd tapasztalati pont megszerzésével GerBarb elérte a 99-es szintet.

A két csapat taktikája teljesen megegyezett, mindkét barbár kizárólag Diablo megölésével szerezte tapasztalati pontjait. A magas szintű segítők percek alatt végigirtották a Rettegés Urához vezető utat, majd legyengítették a veszélyes főellenfelet, hogy a barbárnak már csak a kegyelemdöfést kelljen megadnia neki. Ezt ismételték százszor és százszor, nap, mind nap. Kétségtelen, kissé unalmas, de célravezető módszer.

*Greg5*

# CIVILIZATION III

Megnyitotta kapuit a Civilization III honlapja. A Firaxis Games semmit nem bíz a véletlenre, inkább első kézből kínálja az információkat a Civ-fanoknak, akik ha feliratkoznak a levelezési listára, minden bizonnyal naprakész ismeretekkel rendelkeznek majd leendő kedvencükről. Vajon ez lesz-e az a program, amelyik Sid Meiert ismét a jelen legjobbjai közé emeli?




3-D render of the Phalanx unit

*Lily*

**Honlap: www.firaxis.com/civ3**

ra, s ennek fejében hétről hétre tippeket kapnak, sőt, kérhetnek egyéni gondjaikkal kapcsolatban is segítséget. A szolgáltatás ingyenes, ám egyelőre csak kanadai vagy amerikai telefonszámokkal vehető igénybe. Újabb lépést tettünk a játékvilág történelmének rögös útján.

• 2001 első napján 81858 karakter kalandozott egyidejűleg Norrath birodalmában, s ezzel az EverQuest új rekordot állított fel.

• A feudális Japánt mongol hordák rohamozzák majd a Shogun tavasszal megjelenő kiegészítőjében (Shogun: Total War Warlord Edition), jelentette be az EA december végén. A XVI. századi Japán történelmének új fejezetei nyílnak meg hamarosan tehát a játékosok előtt, melyekben Kublai kán serege rettenetes ellenféllel kerül szembe. Ajánlott honlap: **www.totalwar.com**

## RUNESCAPE

Akik rendszeresen olvassák lapunkat, tudhatják, hogy a szerkesztőségből többen is az EverQuest megszállottjai vagyunk. Én már két éve rontom a levegőt Norrath világában, és elmondhatom, még egyetlen programban sem tapasztaltam ehhez fogható élvezetet. Az egyetlen gond csak az, hogy ezért minden hónapban kemény dollárokat kell fizetnem, ami bizony nem mindenki számára megoldható. De itt a pótmegoldás, a nemrégiben beindított Runescape bárki számára elérhető online kalandot kínál, ráadásul ingyen.

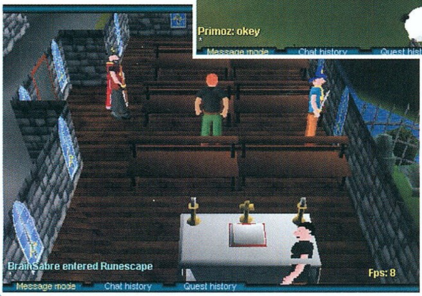
Természetesen ez azért jelentősen kisebb szabású project, mint a Sony milliárdos üzlete, de ebben is akadnak vadászható szörnyetegek, megoldandó küldetések és számtalan játékos, akikkel együtt bolyonghatsz. Ehhez nem kell mást tenned, mint ellátogatni a Runescape honlapra, regisztráltatnod magad, és máris kezdődhet a kaland.

Andrew Gower, a játék egyik készítője így nyilatkozott: „Azért készítettem el a Runescape-et, mert úgy éreztem, szükség van ingyen játszható többszereplős szerepjátékokra, melyekhez nem kell hatalmas fájlokat letölteni. Azt is meg akartam mutatni, mire képes a Java, mert senki nem hitte el, hogy mindez megvalósítható. Úgy tűnik, mégis."

Mit mondjak, érdekes ujjgyakorlat. :)

*Bird*

**Honlap: www.jagex.com/runescape.html**



## DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

1999-ben jelent meg a Disciples: Sacred Lands, s azonnal belopta magát a fantasy-rajongók szívébe. Alig telt el egy év, és máris a végéhez közelít a folytatás fejlesztése, mely továbbra is megmarad a felépített alapoknál, ám jóval túllép az eredeti lehetőségeken.

A Dark Prophecy körökre osztott stratégiai szerepjáték, melyben a játékos kicsiny kalandozó csapatot irányítva deríti fel a környező világot csatákat vívva és küldetéseket teljesítve. A stratégiai részt könnyű magyarázni, egyszerűen arról van szó, hogy a harcok jelentik az előrejutás módját. Ám mindez kiegészül a szerepjátékok tulajdonságaival, vagyis hőseid tapasztalati pontokat gyűjthetnek, melyeket aztán szintlépéskor különféle fejlesztésekre költhetnek. Ily módon körülbelül kétszázféle egység hozható létre, de különféle felszerelések használatával a csapatok egyedisége még tovább fokozható. Természetesen a varázslatok sem maradhatnak el, immár több mint száz áll rendelkezésedre, melyek kinézete jelentősen javult az előző rész óta.

S ha már itt tartunk, meg kell említenem, hogy az egész programot újrarajzolták, s a felbontást is 800x600-ra emelték még varázslatosabb külsőt kölcsönözve az amúgy is nagyszerű programnak.

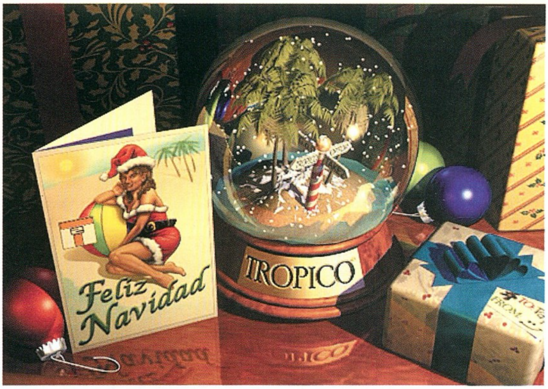
Minden faj saját hadjáratot kapott, összesen huszonnyolc küldetéssel, ráadásul ezek véletlenszerű és kevésbé véletlenszerű – pontosabban a játékos döntéseinek hatására elágazó – eseményekre oszlanak, így minden feladat teljesen új, egyedi fordulatot vehet. Ehhez jön még hozzá húsz különálló küldetés az igazi kihívást keresők számára.

Pontosítanom kell, az igazi kihívást a többjátékos mód jelenti, melyet közkívánatra kibővítettek a „helycserés móddal", vagyis egymást váltva a billentyűzet előtt barátaid ellen is kipróbálhatod tudásodat.

*Bird*

**Honlap: www.disciples2.com/D2/main_fs.html**

# TROPICO




**StartBox**

**Fejlesztő: PopTop Software**
**Kiadó: Gathering of Developers**
**Megjelenés: www.poptop.com/tropico**
**Web: 2001 első negyedév**

***Phil Steinmeyer nem tartozik a játékszakma „kirakatban levő", körülrajongott sztárjai közé, nem minden sulinetes ismeri a nevét, mint Carmack vagy Molyneux atyánkét. Pedig a jó Phil a maga nemében legalább akkora alakja a játékvilágnak, mint az említett kultúrhéroszok. Mindössze hat főt számláló brigádjával, a PopTop Software-rel megírta a bombasikerű Railroad Tycoon 2-t, bevitte a csapatot a legnagyobb független fejlesztő-szövetségbe, a Gathering of Developersbe, majd a sikerein felbuzdulva egy minden addiginál nagyobb szabású projectbe fogott. Ez a Tropico, amelyet a Sims-lázban égő szakma a tavalyi E3-on és az ECTS-en egyaránt a show legígéretesebb játékainak toplistájára választott.***

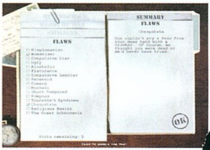
A Tropico alapötlete roppant egyszerű gondolatmenet végén bukkanhatott elő valamelyik PopTop-nagygyűlés konklúziójaként. Melyek is voltak az elmúlt egy-két év legnagyobb példányszámban eladott játékai? Sims, Rollercoaster Tycoon, Sim City 3000... tehát építkezős-menedzselgetős stratégiák. Melyik az a játékkategória, amelyikben nem kell feltétlenül az iszonyúan munkaigényes, full 3D megvalósítást erőltetni? Hát az építkezős-menedzselgetős stratégiák. Na, és melyik az a műfaj, amelyikben még lehet új környezetbe helyezett klónocskával is feltűnést aratni? (A helyesen tippelők között a kisorsoljuk a helytelenül tippelőket.) A stílus tehát innentől eldöntött kérdésnek volt tekinthető, már csak egyedi és érdekes környezetbe kellett helyezni a játékot... jött is egy karib-tengeri banánköztársaság a hidegháború kellős közepén, és kész a Tropico-recept!

## A NAGY TESTVÉR

A Sim Akármikhez képest a móka eléggé szokatlan módon hosszú és összetett karaktergenerálással kezdődik. Meg kell választanunk, hogy a leendő bölcs vezér/véreskezű diktátor a játék hat nagyhatalma közül (az amcsi és orosz titkosszolgálat, az egyház, a hadsereg, illetve a gaz imperialista, vagy a még gazabb szocialista világrend országai) melyik oldalvizeire áll rá – a teljes önállóság ugye teljesen lehetetlen ilyen kényes helyen és időben. Aztán választanunk kell a rendelkezésre álló többtucatnyi háttértörténet közül, amelyek leginkább a játék során bekövetkező váratlan eseményekre lesznek befolyással. Ha kiugrott KGB-ügynököt választunk, nyilván egészen más gondokkal kell majd szembenéznünk, mint mondjuk száműzött, majd visszafogadott királyi sarjként, esetleg szökött voodoo-papnövendékként. Ha ez is megvan, már csak a személyiségünket kell kialakítani, mintha RPG-ben lennénk: tulajdonságokon és képzettségeken keresztül. Így szerezhetünk például kiváló szónoki talentumot, alvilági kapcsolatokat és egyéb, a politikusi pályához nélkülözhetetlen adottságokat (a vastag arcbőr és a rugalmas gerinc széria-tartozék).

## ISTEN HOZOTT A BOLDOGSÁG-SZIGETEKEN!

A karakterünk elkészült, lehet beülni az elnöki palotába, és meglepődni. A játék ugyanis – az előzetes képek alapján legalábbis – meghökkentően jól néz ki. Az objektumokat 3D-ben modellezték, de a megjelenítés terén mégis csak megmaradtak a jó öreg izometrikus 3D-s, sprite-os módszernél. Ennek eredményekép-



pen a játék örvendetesen nagy felbontásokat tud produkálni (a különféle kiállításokon mutogatott demó erőlködés nélkül ment 1600*1200-ban), a kidolgozás aprólékos, az összhatás szemet gyönyörködtető. Kicsiny szigetünk elsőre felbolydult méhkashoz hasonló életet él, de aztán a káosz lassan eloszlik, és nélkülünk is szépen működő, önmagában életképes rendszerré áll össze. A lakosság szimulációja egészen elképesztőnek ígérkezik, minden egyes embernek 50 (!) tulajdonsága és állandóan változó mutatója van (ilyesmik, mint lázadásra való hajlam, politikai hovatartozás), az emberek kommunikálnak egymással, nagyszerűen manipulálhatók, de sajnos nemcsak miáltalunk... A játék így fele részben a szigetünk gazdaságának a fellendítéséről (cukornád- és dohányültetvények, szeszfinomítók telepítése – majd elfelejti a világ a Puerto Rico-i rumot és a havannaszivart, ha betörünk a világpiacra!), másrészt a hatalmunk megerősítéséről szól (népbutító média, titkosrendőrség, besúgóhálózat és egyéb mókák kiépítése). Mind a kettő komoly pénzbe kerül, de csak az egyik hoz a konyhára valamit, ám a másik a fontosabb cél – szóval a szokásos menedzserjáték-üzletmenet új dimenziókkal és izgalom-forrásokkal gyarapodik.

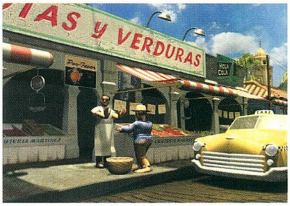
## OSZD MEG ÉS URALKODJ

A játék kezdetekor szigetünkön hozzávetőleges rend honol, neki is állhatunk a porig rombolásának, hogy újat, nekünk tetszőt emeljünk a helyébe! Eszköztárunk örvendetesen széles: közel 120 féle épület vár felhúzásra, és mindegyik felépítése roppant szövevényes – de éppen ezért életszerű – következmény-hálót von maga után. Tegyük fel például, hogy építünk egy templomot. Erre az ateisták tüntetésekbe fognak, hogy miért támogatjuk az egyházat, a vallásos lakosság örülni kezd, az egyházzal javulnak a kapcsolataink, de az oroszok dühöngnek, az amcsik meg akarják határozni, mit mondjon a pap a misén, és így tovább. Ráadásul az egyes épületek működését is folyamatosan alakíthatjuk hasonló következmények mellett (központi kérdés például, hogy milyen műsort nyomunk az állami rádióban). Ugyan több ezer alattvalónk közül minden egyes emberke életét nyomon követhetjük, közvetlenül nem avatkozhatunk be a sorsába. Ha földalatti csoportosulásokat észlelünk, nem küldhetjük rájuk direktben a hadsereget – esetleg tippeket adhatunk a titkosrendőrségnek, hogy merre keressék őket, de semmi több. Külön érdekesség, hogy derék peonjaink rendelkeznek a „józan paraszti ész" nevű képzettséggel, azaz csak azt hiszik el, amit látnak. Illetve, amit mutatunk nekik. Tehát hiába van iszonyú államadósságunk, hiába áll a gazdaság a csőd szélén, ha a média csupa szépet és jót mond, így ha az emberek is azt látják, hogy a lakóhelyük szépen épül-szépül, akkor rendíthetetlen jókedvvel dolgoznak majd (lásd még: „legvidámabb barakk"-stratégia). Ugyanez persze fordítva is igaz: mondhatjuk az egyszeri honpolgárnak, hogy nincsen nálunk fegyverkezés, meg felesleges katonai kiadások, ha véletlenül éppen az ország egyetlen laktanyája mellett lakik, nem fogja elhinni. Hiába csinálunk mindent jól, elégedetlenkedő polgárok mindig lesznek, de sebaj, egyszer mindenkiért eljön éjszaka egy nagy fekete autó...

## A NEMZETKÖZI HELYZET EGYRE FOKOZÓDIK

A diktátor-szimulátort eredetileg tavaly novemberi megjelenéssel harangozták be, most a fejlesztők fél év csúszással fenyegetnek, de ezt már talán sikerül tartani (főleg, hogy hosszas vajúdás után a multiplayer játékmódot egy az egyben kivágták a játékból). A stílus, a környezet, a kivitelezés és a gyártó csapat előélete egyaránt nagy sikert sejtet, így remélhetőleg nem is kell majd csalódnunk. Castro májusban uralkodásának 43. évébe lép – neked vajon sikerül megelőzni?

*Hancu*
*knapp@hancu.com*



# AQUANOX

**StartBox**

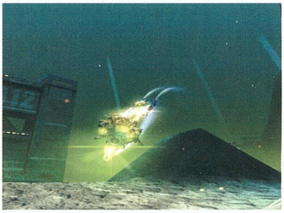
Fejlesztő: Fishtank Interactive
Kiadó: Massive Development
Megjelenés: 2001. március
Web: www.massive.de/project_aq

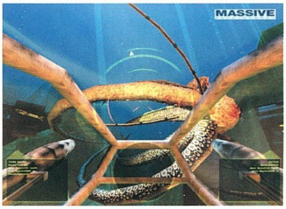
***„Lássuk be: kell a folytatás!" – ha valaki esetleg nem emlékezne, ez a mély értelmű bölcsesség a Sikoly című amcsi popcornmozi mérsékelt katarzisélménnyel fenyegető finálėjában hangzott el. Bár a film a posztlobotómiás utókezelés intellektuális élményét hordozza magában, az említett kis szösszenettel a forgatókönyvírónak sikerült roppant mód fején találnia a szöget (lehet, hogy véletlen volt persze). Egyetlen félmondattal összefoglalta azt, amit ménkű drága egyetemek hosszú féléveken keresztül tanítanak „PR", „marketing" és egyéb vészjósló tantárgyak keretei közt! Folytatás, az nagyon kell, mert olcsóbb bevezetni a piacra, mert biztosabb a vásárlótábora stb., stb., stb., értsük ezt mozira, játékra, zenére, levehető ajtós NDK turmixgépre, vagy akármire, amit el lehet (ejtsd: kell) adni a népnek. Ez a nagyszerű műanyag-filozófia éri nemsokára el a békebeli '97-es esztendő egyik legjobb játékát, a nagyszerű tengeralattjáró-szimulátor-kereskedős-kaland-akciójátékot, egyszóval az Archimedean Dynastyt.***

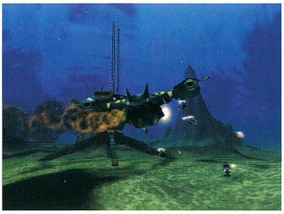
A jó öreg Archimedean Dynasty sikere anno elsöprő és jogos volt: a fejlesztőknek nagyon jól kitalált, egyedi hangulatú világot sikerült felépíteniük, ehhez nagyszerű szimulátorrész, jó sztori és élvezetes játékmenet tartozott. Az eredmény nem is maradt el: a sajtó ódákat zengedezett (itt a Guruban is megvolt a kilencvenegynéhány százalék, a címlapkép, a „hónap játéka" cím, meg minden ilyesmi), a kiadó bankszámlája szépen hízott (egyedül Németországban százezer eladott példány, világszerte – az aránylag hűvös amerikai fogadtatás ellenére is – majd' félmillió). Az addig csak az Amigás Settlers PC-re portolásáról híres Massive csapata pedig fogta magát, és elkezdte tervezgetni a történet folytatását Aqua víz alatti világában.

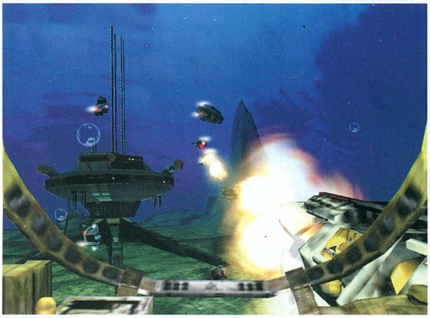
## TŰZ A VÍZ ALÁ!

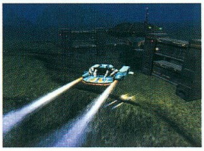
Aqua világa nem egészen szokványos, posztapokaliptikus vízió. A XXVII. században járunk, amikor az emberiség a tenger alá menekült a szárazföldeket elpusztító apokalipszis (nukleáris tél, halálos járványok, esetleg egy Uhrin Benedek-Karel Gott közös koncert – a végeredmény ugyanaz) elől. A víz alatti városokban az új társadalom, az új rend és államok villámgyorsan kialakult. Képzeljük el a Karib-tengeri kalózvilágot, némi hi-tech beütéssel, 5000 méterrel a tengerszint alatt – na, ez Aqua világa. Illetve most már AquaNoxé (műveletleneknek: Aqua vizet jelent latinul, Nox éjszakát), mert az Archimedean Dynasty óta történt egy, s más a víz alatt. Például apróbb tenger- és földrengések következtében teljes városok tűntek el, az újonnan keletkezett tengerárkok mélyéről pedig ritka randa szörnyek másztak elő kellemetlenül nagy mennyiségben. A szörnyek első számú életfunkciója természetesen a víz alá költözött emberiség jóízű elfogyasztása, ráadásul rejtélyes sötét hatalmak irányítják őket, egyesek szerint évezredes álmukból felébresztett ősi istenek, akik bosszút akarnak állni bebörtönzésükért az éppen kéznél levő humán fajon. (Lovecraft atyánk fordult kettőt a sírjában, de nem indít plágium-pert.) Minden jól halad afelé, hogy a címben jelölteknek megfelelő sötét hangulatba ringassuk magunkat, de hősünket, Emerald „Dead Eye" Flintet korántsem ez zavarja, hanem inkább az, hogy a sajnálatos események erősen zavarják az üzletmenetét. Emberünk ugyanis amolyan kétéltű Han Solo: csempész, kalóz, fejvadász, adócsaló és ügyeletes világmegmentő. Neki is indul hát, hogy kiderítse, mi folyik a nagy halászlé fenekén, és szép szavakkal meggyőzze a randalírozó krákokat arról, hogy jobb a békesség, és









ennek jegyében nagy sebességgel takarodjanak vissza oda, ahonnan jöttek.

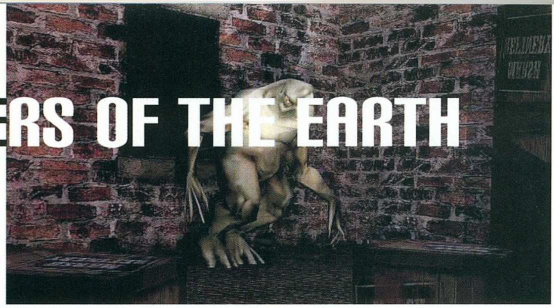
### MOTORGONDOK ÉS - REMÉNYEK

Jogosan merül fel a kérdés: ha az Archimedean Dynasty '97 elején már dobozban volt, az AquaNoxról pedig múlt október előtt még senki sem hallott, vajon mi a répát csináltak ezek a derék mannheimi srácok az elmúlt három-négy évben!? Nos, saját bevallásuk szerint az említett rövidke időszak során a KRASS névre keresztelt grafikus és fizikai engine-jüket fejlesztették. Derék dolog, de vajon mit is tud a koraszülöttnek nem igazán nevezhető kicsike? Hát először is azt, hogy a kezdetektől Glide-ra és a 3Dfx kártyáira optimalizálva készült – ami az említett cég becsődölése óta nem kimondottan jó ómen. A Massive-os srácok becsületére legyen mondva, hogy D3D-t is támogatnak, és mellékesen Windows mellett fut a cucc Linuxon, MacOS-en, PS2-n és Dreamcaston is. A képek és a különféle kiállításokon mutogatott demók alapján olybá tűnik, a KRASS valóban mindent tud, amit valaha 3D engine tudott, vagy tudni akart. A fejlesztők által előszeretettel mutogatott feature-lista hosszú és terjedelmes, mint egy bölcsőde mosodaszámlája. Mindenesetre a fejlesztők az engine-t szerényen csak „a real time 3D grafika Szent Grálja"-ként emlegetik, tehát ha a motor csak fele olyan jó lesz, mint amekkora arccal beharangozzák, már jól jártunk.

### VADÁSZAT A VÖRÖS MÁRCIUSRA

Kicsit másszunk bele a valószínűleg némi érdeklődésre számot tartó apró részletekbe is: a fejlesztők hatféle irányítható tengeralattjárót ígérgetnek, aprólékosan kidolgozott mélytengeri flórát és faunát, továbbá 5000 négyzetmérföldnyi, részletesen kidolgozott játékteret. Ahogy az első részben, ez a hatalmas terület most is tenger alatti városokkal, tengeralattjáró-flottákkal, kereskedőkkel, útonállókkal (és ezúttal már jó étvágyú szörnyekkel is) van teli, és a világ a mi közreműködésünk nélkül is él, nyüzsög, állandó mozgásban van. A sztori meglehetősen képlékeny, csak a fő vonal – a szörnyek kiirtása, illetve a háttérben rejtőző irányítójuk leleplezése – a biztos, egyébként nagyjából azt csinálunk, ami jólesik. Beállhatunk békés kereskedőnek, fejvadásznak, kalóznak, testőrnek, vagy akár rendőrnek is, vállalhatunk ezerféle küldetést, szövetségekbe léphetünk be, kisebb-nagyobb magánháborúkat viselhetünk szabadon választott ellenfelekkel. Játszhatunk harci szimulátort, agyatlan akciót, kereskedős stratégiát, kalandot, vagy akár mindegyiket egyszerre. Mivel a játék világában a rendszer minden cselekedetünkre dinamikus, az adott helyzetben logikus válaszlépést generál, nem kell attól tartani, hogy két AquaNox-parti akár csak nyomokban is hasonlítana egymásra. Mint az látható, a játék elsősorban az egyszemélyes módra koncentrál, a multi megáll a sablon deathmatch-mókáknál. Persze, ha az egyszemélyes kampány játékélménye és a sztori tényleg olyan jó lesz, ahogy ígérik, a szuper multiplayer rész a kutyának sem fog hiányozni. Reménykedjünk hát feleim serényen, hátha valami olyasmi kerül elő a közeljövőben a Massive kezei közül, mint amilyen anno az Archimedean Dynasty volt. Az esélyek jók, márciusban minden kiderül. Addig lehet gyakorolni a fürdőkádban.

*Hancu*
*troppauer_humer@hancu.com*



# DARK CORNERS OF THE EARTH

**StartBox**

Fejlesztő: Headfist
Kiadó: -
Megjelenés: Headfirst Productions
Web: 2001. ősz

*„Meghalni nem halhat meg az,
mi öröklétig áll,
Számlálatlan korok során enyészik
– a Halál."*

***Remélem, sokan vagytok, kik ismeritek a Cthulhu mítoszt. A – most már mondhatjuk így – múlt század elején alkotta meg Howard Phillips Lovecraft, ki sötét fantasy novellák írásával kereste a kenyerét. Jó idő beletelt, míg az olvasók felismerték tehetségét, és keresni kezdték műveit, de ezután nem volt megállás, és teremtményei, a Nagy Öregek beférkőztek a köztudatba, vagyis inkább a tudatalattiba. Rajongói körök alakultak, melyek egybegyűjtötték az írásokat, s megpróbálták rendszerbe foglalni az ezekben szétszórtan heverő „tudást". Az őrület odáig fokozódott, hogy egyesek valóban hinni kezdtek a régi istenek létezésében, és egyes területeken még emberáldozatot is bemutattak nekik.***

Szerencsére a legtöbb ember megmaradt a fantáziálásnál, és megpróbálták saját képességeik szerint hasznosítani az írásokat. Elkészítették a „Cthulhu hívása" című papír szerepjátékot, mely máig kedvelt történetek forrása, és egy-egy csápos rondaság idővel a számítógépek képernyőjén is feltűnt. A PC Guru mellékleteként nemrégiben megjelent Prisoner of Ice Lovecraft agyszüleményéből építkezik, s hasonlóképp a Shadow of the Comet, illetve – bár a harmadik rész nem igazán illik bele a témakörbe – az Alone in the Dark sorozat.

Most a Headfirst Productionön a sor, hogy digitális formába öntse a borzongást, és első személyű akció-kaland játékával elhozza azt az emberek szívébe. A Dark Corners of the Earth lesz a tervezett Cthulhu sorozat kezdete, s egymagában hat történetet fog tartalmazni. Bár az első személyű megjelenítés akciójátékot sejtet, a fejlesztők esküsznek rá, hogy jóval többről lesz itt szó egyszerű lövöldözésnél. Először is – lévén időnként isteni hatalommal bíró lényekkel kell szembeszállni – az út fegyverrel történő megtisztítása nem lesz célravezető módszer, gyakran kell lopakodáshoz, meneküléshez folyamodni, olykor pedig csak fejtörők megoldásával lehet megszabadulni a keményebb ellenfelek egyikétől-másikától.

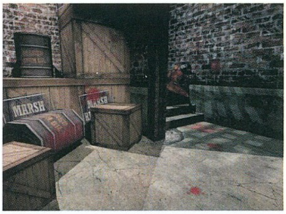
Nagyjából ez utóbbi jelenti a kalandelemet, de a nem játékos karakterek is jelentősen hozzájárulnak ehhez, kik olykor információval láthatnak el, máskor csatlakoznak hozzád, hogy megpróbáljanak segítségedre lenni, vagy éppen csapdába csalni. Igazából sosem tudhatod, kiben bízhatsz meg, ezáltal még hangsúlyosabbá válik a paranoid környezet, melyben, ha bejön a fejlesztők számítása, a játékosok folyamatosan stressz alatt lesznek tartva, így gyakran a frász kerülgeti őket. E különleges hangulat megteremtéséért felelős a két pszichológus, kik a játék készítése során tanácsaikkal biztosították a rettegés kiváltását.

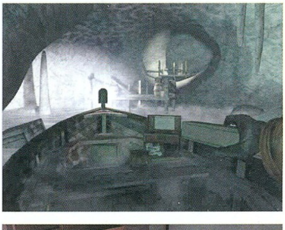
Ami a játékmenetet illeti, az előre kidolgozott történet számos helyen elágazik, így a véletlenszerű sztorira jellemző szétszórtság elkerülhető, ugyankkor az újrajátszás is lehetővé válik az ismétlés érzete nélkül. Bár, az igaz, befejezés csak egyféle lehet, és tekintetbe véve, mekkora esélye van az embernek a Nagy Öregekkel szemben, a kimenetele nem lehet kétséges. :)

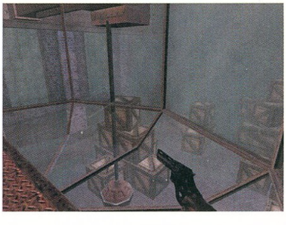
Végezetül nem hagyhatom említés nélkül a többjátékos módot, mely bárki igényeit kielégítheti. A pergő akció támogatva lesz, például két csapat egyike megpróbálhatja megakadályozni a másikat az Istenek felélesztésében, de akár egymás oldalára állva is hozzá lehet fogni a kimondottan erre kitalált, inkább kalandszerű feladatok megoldásához. Ha pedig még ez sem lenne elég, a tervek szerint a játék CD-jére felkerül a pályaszerkesztő, mellyel mindenki megalkothatja a maga sötét világát.

Nos, van még pár hónapotok, hogy idén őszig kipihenjétek magatokat: kötélidegzetre lesz szükségetek, hogy ezt a programot kipróbálhassátok!

*Bird*
*bird@vogel.hu*







# CD GALAXIS

## DVD filmek nagy kedvezménnyel

A függetlenség napja

Hatodik érzék

Gladiátor

A világ nem elég

Az angol beteg

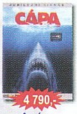
A közellenség

Men In Black LE

Vírus

Sivatagi cápák

Harcosok klubja



A cápa

Szárnyas fejvadász

Amerikai pite

Mátrix

+ és még sok-sok izgalmas, szuper mozisiker DVD-n, magyar szinkronnal és/vagy felirattal!

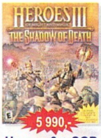
## PC-S JÁTÉKOK

| | |
|---|---|
| 1944 Across The Rhine | 1 990 |
| 3D Ultra Pinball 1 + 2 | 3 990 |
| Addiction Pinball | 1 990 |
| Admiral Sea Battles | 1 990 |
| Afrika sötét titkai | 6 990 |
| Age Of Empires Collect. | 29 990 |
| AOE 2 Conquerors | 10 990 |
| Akimbo | 4 990 |
| Alice | 10 990 |
| Allegiance | 14 990 |
| Apache Longbow | 1 990 |
| Arcatera | 5 990 |
| Armored Fist 3 | 4 990 |
| Army Men | 1 990 |
| Atlantis 2 | 7 990 |
| Atomic Bomberman | 1 990 |
| Baldur's Gate Gold | 7 990 |
| Baldur's Gate 2 | 10 990 |
| Ballpark | 1 990 |
| Battle Isle Andosia War | JÖN |
| Barrage | 1 990 |
| Beetle Crazy Cup | 3 990 |
| Billiard Clubhouse | 2 990 |
| Broken Sword | 1 990 |
| Broken Sword 2 | 1 990 |
| Buggy | 2 990 |
| Caesar 3 | 3 990 |
| Cannon Fodder 1+2 | 1 990 |
| Carmageddon 2 | 1 990 |
| Carmageddon 2000 | 9 990 |
| Catz 4 | 1 990 |
| Champ. Manager 3 | 2 990 |
| Champ. Manager 00/01 | 9 990 |
| ChessMaster 6000 | 1 990 |
| ChessMaster 8000 | 10 990 |
| China: Forbidden City | 1 990 |
| Civ.: Call To Power | 3 990 |
| Civ.: Call To Power 2 | 11 990 |
| Close Combat 4 | 1 990 |
| Close Combat 5 | 10 990 |
| Colin McRae Rally 2 | 11 990 |
| Constructor | 4 990 |
| Croc 2 | 6 990 |
| Cultures | 10 990 |
| Dark Reign | 2 990 |
| DarkStone | 3 990 |
| Deathtrap Dungeon | 1 990 |
| Deep Fighter | 5 990 |
| Deus Ex | 5 990 |
| Diablo | 2 990 |
| Diablo 2 | 11 490 |
| Die Hard Trilogy 2 | 4 990 |
| Dogz 4 | 1 990 |
| Driver | 3 990 |
| Dune 2000 | 4 990 |
| Dungeon Keeper Gold | 2 990 |
| Dungeon Keeper 2 | 3 990 |
| Earth 2140 Deluxe | 1 990 |
| Eastern Front | 1 990 |
| EF 2000 v2.0 | 1 990 |
| El Dorado | 5 990 |
| Enemy Engaged | 4 990 |
| Everquest + Kunark | 10 990 |
| Everquest: Velious | 7 990 |
| European Air War | 3 990 |
| Extreme Biker | 2 990 |
| Ext. Mountain Biking | 2 990 |
| F1 Champ. S. 2000 | 10 990 |
| F1 Manager | 10 990 |
| F22 ADF | 2 990 |
| FA Manager 2001 | 9 990 |
| FA Stars 2001 | 9 990 |
| F/A-18 Jane's | 4 990 |
| F/A-18 Korea | 1 990 |
| FIFA Soccer 99 | 2 990 |
| FIFA Soccer 2001 | 10 990 |
| Flanker 2.0 | 3 990 |
| Fleet Command | 3 990 |

| | |
|---|---|
| Flight Unlimited 2 | 1 990 |
| Flight Unlimited 3 | 6 990 |
| Flintstones B. B. | 5 990 |
| Ford Racing | 1 990 |
| Freespace 2 | 4 990 |
| Gabriel Knight 3 | 2 990 |
| Go Kart Racing | 1 990 |
| Gorky 17 | 4 990 |
| Grand Prix 2 | 3 990 |
| Grand Prix 3 | 9 990 |
| Grand Prix Legends | 3 990 |
| Grand Prix Manager 2 | 3 990 |
| Grand Prix World | 4 990 |
| Grand Theft Auto | 1 990 |
| Grand Theft Auto 2 | 3 990 |

| | |
|---|---|
| Interstate 82 | 2 990 |
| Israeli Air Force | 3 990 |
| Jagged Alliance 2 | 2 990 |
| KA-52 Team Alligator | 4 990 |
| KISS: Psycho Circus | 4 990 |
| Knights & Merchants | 2 990 |
| K.O. Boxing | 1 990 |
| Lands Of Lore 3 | 3 990 |
| Larry Collection (1-7) | 3 990 |
| Le Mans 24 Hours | 3 990 |
| Lighthouse + Rama | 3 990 |
| Links 2001 | 14 990 |
| Machines | 2 990 |
| MechCommander Gold | 3 990 |
| Mechwarrior 3 | 3 990 |

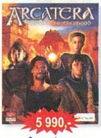
El Dorado



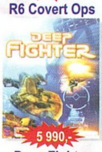
Heroes 3 + SOD

R6 Covert Ops

Flintstone BB



Arcatera



Deep Fighter

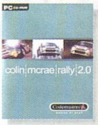
StarCraft BattleChest

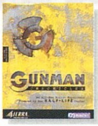
Pharaoh + Cleopatra

| | |
|---|---|
| Grand Touring | 1 990 |
| Grim Fandango | 4 990 |
| Ground Control | 9 990 |
| Gunship | 6 990 |
| Half-Life Generation 2 | 7 990 |
| Half-Life Gunman Chron. | 9 990 |
| Heart Of Darkness | 3 990 |
| Heroes 3 + Shadows OD | 5 990 |
| Hexen 2 | 2 990 |
| Hitman | 10 990 |
| Hold hadművelet | 6 990 |
| Hoyle játékok | 3 990 |
| Hoyle Collection | 6 990 |
| Imperialism | 1 990 |
| Imperium Galactica 2 | 4 990 |
| Incubation | 2 990 |
| Indiana Jones Inf. Mach. | 5 990 |
| Insane | 10 990 |

| | |
|---|---|
| Metal Gear Solid | 14 990 |
| Mig Alley | 1 990 |
| Might & Magic 6 | 1 990 |
| Might & Magic 8 | 2 990 |
| Montezuma's Return | 1 990 |
| Moto Racer | 2 990 |
| Moto Racer 2 | 3 990 |
| Myth 1: Fallen Lords | 1 990 |
| Myth 2: Soulblighter | 3 990 |
| Need For Speed 2 SE | 2 990 |
| NHL Hockey 2001 | 9 990 |
| No One Lives Forever | 10 990 |
| NOX | 4 990 |
| Nuclear Strike | 2 990 |
| Odüsszeia | 10 990 |
| Outcast | 3 990 |
| Panzer General 2 | 1 990 |
| Planescape Torment | 6 990 |

### ÚJDONSÁGAINKBÓL:






| | |
|---|---|
| Pharaoh | 5 990 |
| Pharaoh: Cleopatra | 5 990 |
| Pharaoh + Cleopatra | 9 990 |
| Police Quest Collection | 2 990 |
| PQ SWAT 2 | 2 990 |
| PQ SWAT 3 Elite Edition | 9 990 |
| Populous 3D | 2 990 |
| Premier Manager 99 | 2 990 |
| Prince Of Persia 3D | 3 990 |
| Pro Pinball 1+2 | 1 990 |
| Pro Pinball 4 | 3 990 |
| Pro Rally 2001 | 7 990 |
| Pro Bowl 3D | 1 990 |
| Rainbow Six Covert Ops. | 5 990 |
| Realms OT Haunting | 2 990 |
| Red Alert 2 | 10 990 |
| Requiem | 1 990 |
| Revenant | 1 990 |
| Riverworld | 1 990 |
| Road Rash | 2 990 |
| Screamer 4x4 | 8 990 |
| Screamer Rally | 1 990 |
| Sega Rally 2 | 1 990 |
| Settlers 3 Amazons | 5 990 |
| Settlers 4 | JÖN |
| Shanghai Dynasty | 2 990 |
| Shanghai Great Moments | 2 990 |
| Sheep | JÖN |
| Shogun: Total War | 9 990 |
| Sim City 2000 SE | 2 990 |
| Sim City 3000 World Ed. | 9 990 |
| Sims | 9 990 |
| Sims küldetés Livin' It | 6 990 |
| Sinistar Unleashed | 2 990 |
| Speed Busters | 2 990 |
| StarCraft BattleChest | 4 990 |
| StarCraft Brood War | 3 990 |
| Star Trek: Birth Federat. | 2 990 |
| ST: Elite Force | 10 990 |
| ST: Hidden Evil | 7 990 |
| ST: Klingon Academy | 7 990 |
| ST: New Worlds* | 9 990 |
| Starlancer | 14 990 |
| Star Wars Behind Magic | 3 990 |
| SW Force Command | 9 990 |
| SW X-Wing Collector | 9 990 |
| SW X-Wing vs Tie Fighter | 9 990 |
| Sudden Strike | 9 990 |
| Superbike 2001 | 9 990 |
| Team Apache | 2 990 |
| Theme Park | 2 990 |
| Thief 2 | 3 990 |
| Tomb Raider | 1 990 |
| Tomb Raider Chronicles | 10 990 |
| Toonstruck | 1 990 |
| Total Annihilation | 1 990 |
| Touche | 1 990 |
| Ubik | 1 990 |
| UFO | 1 990 |
| Ult. Soccer Manager 98 | 2 990 |
| Unreal | 3 990 |
| Unreal Tournament | 3 990 |
| Urban Chaos | 3 990 |
| Vampire The Masquerade | 7 990 |
| Vészhelyzet | 2 990 |
| Viper Racing | 2 990 |
| Viva Football | 1 990 |
| V-Rally | 3 990 |
| Warcraft 1 | 1 990 |
| Warcraft 2 Deluxe | 2 990 |
| Warhammer 40 000 CG | 1 990 |
| Warlords Battlecry | 9 990 |
| Warzone 2100 | 2 990 |
| Western Front | 1 990 |
| Worms | 1 990 |
| X: Beyond The Frontier | 5 990 |
| Zeus | 9 990 |
| Zork: Grand Inquisitor | 2 990 |

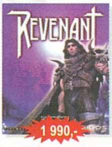
Imperium Galactica 2

Championship Manager 3

WarCraft 2 Deluxe

Thief 2

Sega Rally 2



Revenant

## IGÉNYES SZAKBOLTHÁLÓZAT

### Buda – XI. kerület

Vásárhelyi P. u. 8.
(a Móricz Zs. körtérnél) Telefon: 361-4061

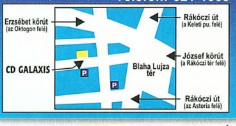
### Nyitva:

| | |
|---|---|
| Hétfő | 10-18 |
| Kedd | 10-18 |
| Szerda | 10-18 |
| Csütört. | 10-18 |
| Péntek | 10-18 |
| Szombat | 10-13 |

(csak Pest)

### Pest – VII. kerület

Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél) Telefon: 321-1565




## CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára! Biztonságosan csomagolva!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

Kérésre teljes katalógusunkat ingyen kiküldjük!

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

# FALLOUT TACTICS

**StartBox**
Fejlesztő: Micro Forte
Kiadó: Interplay
Megjelenés: -
Web: www.interplay.com

***A kézhez kapott levelek alapján elmondhatom, hogy lapunk olvasói közt az egyik legjobban várt program a Fallout Tactics. Nem is csoda, hisz az eredeti szerepjáték mindkét része megjelent már CD-mellékletünkön, s hatalmas sikert aratott. De nem csak a hazai játékosok kedvelték meg a programot, külföldön is számos díjat nyert, többek közt a legtöbb neves lap ráaggatta az év szerepjátéka címet.***

Ezek után mindenki azt fontolgatta, vajon mikor jelenik meg a folytatás, és milyen újításokat fog tartalmazni. Sokan úgy gondolták, alkalmazkodva a kor követelményeihez lecserélik az eredeti kezelőfelületet, és háromdimenziós szörnyűséggel próbálják pótolni. Mások szerint a fejlesztők elvetették a harmadik rész ötletét, így elbúcsúzhatunk az oly jól ismert, komor világtól.

Ez utóbbiak közel járnak az igazsághoz, bár arról szó sincs, hogy az Interplay vagy a készítők sutba vágnák sikerprogramjukat, mindössze egyelőre meg nem határozott ideig nem dolgoznak a folytatáson. Ehelyett hozzáfogtak a program motorját használó stratégiai játékuk elkészítéséhez, mely a Brotherhood of Steel harcait mutatja be.

## A KARAKTEREK

Mint az elvárható, a jól ismert karakterlap majdnem az összes tulajdonságával megmaradt. A játék elején te magad generálhatod le – vagy választhatod ki az előre elkészített listából – a főhősödet, akit a játék során irányítani fogsz.

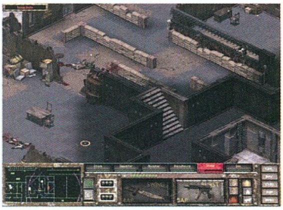
Először az elsődleges tulajdonságokat kell beállítanod, így az erőt, ügyességet, egészséget, intelligenciát, megfigyelőképességet, karizmát és szerencsét. Mivel ebben a programban inkább a harcokon, mint a társasági életen lesz a hangsúly, ezek egyike-másika (gondolok itt elsősorban a karizmára és az intelligenciára) kevésbé fontos, de – lévén mégiscsak akad pár civil, akikkel beszélgethetsz és kereskedhetsz – azért ezek sem elhanyagolhatók.

Ezután a képzettségek következnek, melyek közt – ha jól emlékszem – az összes eredeti lehetőség szerepel, sőt, a lista a járművezetői képesítéssel is kiegészül.

Természetesen ezek csak az induló lehetőségek, ahogy előrébb haladsz a történetben, tapasztalatra teszel szert. Bizonyos idő után karaktered szintet lép, és amellett, hogy lehetőségei javulnak (te magad oszthatsz el pár extra pontot a képzettségek közt), még módosítókat is kap, melyek különleges tudással vértezik fel. A sorozat rajongói számára a gyors tanulás és a „kőfal" módosító, vagy például a droghasználat káros következményeit csökkentő „virágifjú" nem lesz ismeretlen.

Megnyugtatásul közlöm, nem egyedül kell a küldetésekhez hozzáfognod, már az első bevetésedre is magaddal vihetsz néhányat az Acél Testvérisége katonái közül, de a feladatok teljesítése során kiszabadított foglyok felesketésével, illetve a kiemelkedő teljesítményért járó kinevezésekből adódó létszámbővítéssel további emberekre tehetsz szert. Ezek induló tulajdonságait azonban a gép állítja be, te csak a későbbi fejlődésükre lehetsz hatással.

Arra ne számítsatok, hogy majd a szerepjátékhoz hasonlóan sokoldalú hősöket hoztok létre, hisz bizony, nagy szükség van a specializálódásra. Például, érdemes kiválasztani valakit a távolsági fegyverek használatára, aki majd a magaslatokra felmászva fedezi társai előrenyomulását. A következő karakter lehet felderítésre kiképzett tolvaj, a harmadik pedig nehézfegyverzetben járatos „tank", ki lángszóróval, gépágyúval tisztítja meg az utat társai előtt. Nem árt valakit közelharcra, esetleg gránátok használatára is megtanítani, hisz olykor jobb nem



felkelteni az összes őr figyelmét, máskor szükség lehet figyelemelterelő robbantásokra. Végül a sebkötözésben járatos orvos elengedhetetlen.

## A KÜLDETÉSEK

A játék fejezetekre lesz osztva, melyek mindegyike 1-5 küldetést tartalmaz. A fejezetek szerepe elsősorban az új helyszínek bemutatása, másodsorban – mivel ezeken belül te dönt-

heted el, melyik feladattal birkózol meg először – az időrend betartatása. Így összesen körülbelül huszonöt misszióban bizonyíthatod tudásodat.

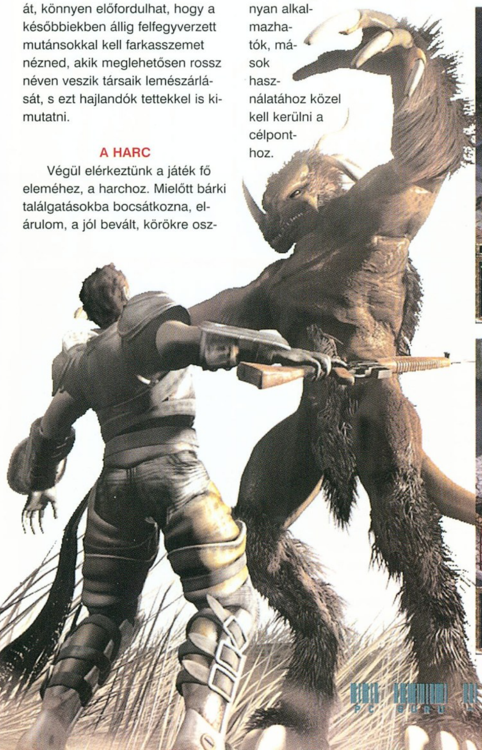
Nem kell megijedni, annak ellenére, hogy harcra kihegyezett játékról van szó, nem csak gyilkolásból áll majd az egész. Igaz, lesz olyan küldetés, melyben a cél valamelyik bandavezér kiiktatása lesz, de akadnak több gondolkodást igénylők is, például túszszabadító akciók, melyekben gyakorlatilag máris elbuktál, ha felfedezik a jelenlétedet.

Bár a szerepjátékokhoz fogható interaktivitás nem várható el, azért most is hatással lehetsz a téged körülvevő világra. Például, ha valamelyik feladat során úgy határozol, hogy zsákmány reményében kiirtod a békés ghoul kolóniát, könnyen előfordulhat, hogy a későbbiekben állig felfegyverzett mutánsokkal kell farkasszemet nézned, akik meglehetősen rossz néven veszik társaik lemészárlását, s ezt hajlandók tettekkel is kimutatni.

## A HARC

Végül elérkeztünk a játék fő eleméhez, a harchoz. Mielőtt bárki találgatásokba bocsátkozna, elárulom, a jól bevált, körökre osztott harcrendszer megmarad, ugyanakkor a lehetőségek kiegészülnek a hasonló elven működő, vagyis akciópontokra épülő, ám valós idejű móddal. A pillanatnyi helyzettől függően te magad döntheted el, melyiket választod: van, mikor több gondolkodási időre és pontos számolgatásra van szükséged, máskor az embereidre bízhatod a tevékenységek elvégzését.

Akik játszottak a sorozat részeivel, vagy ismerik a Jagged Alliance, illetve X-Com játékokat, azoknak nem sok újdonságot mondhatok. Embereid képzettsége, az ellenféltől való távolság és a célvonalba lógó tereptárgyak határozzák meg, mekkora esélyed van a sikeres találat bevitelére. Egyes fegyverek, mint például a távcsöves puska távolra is hatékonyan alkalmazhatók, mások használatához közel kell kerülni a célponthoz.



Ebben segíthet a lopakodás, illetve az újonnan beépített guggoló és kúszó módok. Ez utóbbiak a védekezéshez is jelentősen hozzájárulnak, hisz értelemszerűen embereid összekucorodva sokkal kisebb támadható felületet nyújtanak.

Az agressziószint megváltoztatásával csapdába csalhatod ellenfeleidet. Például, ha egy-egy géppuskást állítasz az ajtó két oldalára, és agresszív módba váltasz velük, azonnal tüzelni kezdenek minden ellenfélre, aki legalább 33%-os találati eséllyel az orruk elé libben. Ekkor nincs más dolgod, mint beküldeni valakit a házba, majd gyorsan visszahívva lekaszáltatni az üldözésére induló katonákat.

A legbiztonságosabb mód azonban bepattanni valamiféle szállítóeszközbe, mint például tankba, dzsipbe vagy páncélozott csapatszállítóba, és átgázolni az embereken, esetleg a lövegtoronyból lekaszálni őket.

## TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Bár a szerepjáték a történet miatt kizárólag szólóban volt játszható, a Fallout Tactics barátokkal vagy barátok ellen vívott csaták esetén is nagyszerű szórakozást biztosít. A számtalan kipróbálható mód (mindenki mindenki ellen, csapatjáték, számítógép elleni csapatjáték, capture the flag stb.) mindegyikében számos beállítási lehetőséged van, így például te döntheted el, valós idejű, vagy körökre osztott harcrendszert használsz-e, legyenek-e járművek a pályán, ráadásul, az egyjátékos módtól eltérően lehetővé válik ghoulok, szupermutánsok, deathclaw-k, és egyéb lények irányítása.

Igazából az aknatelepítés képességének is ebben a módban lesz a legnagyobb szerepe, hisz a nehezen védhető területek ezzel a módszerrel hatékonyan biztosíthatók.

Azt hiszem, mindent elmondtam, amit fontosnak tartottam, bízom benne, hogy sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket. Ha így van, már nem kell sokáig várnotok, a játék még az idei év elején megérkezik a boltokba. Addig is ugorjatok fel az Interplay honlapjára (www.interplay.com), és töltsétek le az ajándék memória játékot, melyben a játékból ismerős képekkel találkozhattok.

*Bird*
*bird@vogel.hu*

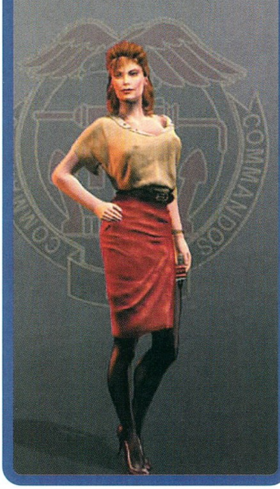
BEMUTATÓ

# COMMANDOS 2

**StartBox**

**Fejlesztő:** Pyro Studios
**Kiadó:** Eidos Interactive
**Megjelenés:** 2001. március
**Web:** www.eidosinteractive.com/games

***Igazi felüdülésként hatott '98-ban a sok tömegstratégia közt a Commandos első része, mely végre valami újat tudott hozni a C&C klónoktól már-már fulladozó játékpiac állóvizébe. Az eddig megszokott „gyártsunk ötven mamuttankot, és söpörjünk el mindenkit" stratégia helyett valami egészen újjal kerültünk szembe: maroknyi, különlegesen képzett, elitkommandóssal kellett precízen megtervezett küldetéseket tökéletes csapatmunkával és pontossággal végrehajtanunk a korántsem biztos siker érdekében. A folytatásban az alapkoncepció nem sokban változott, csupán a remek téma megvalósítását emelték kétezres szintre: szebb grafika, jobb játszhatóság, több egység – pont elegendő újítás, hogy az előző rész kedvelői ismét egeret ragadjanak.***



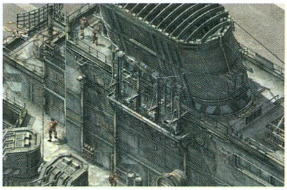
A Commandos második része teljesen új engine-t kap, mely a kornak megfelelően látványos 3D-s megjelenítést használ akár 1024-es felbontás mellett is. Mondjuk nem ez lesz a játék, amelyik miatt percekig nem tudjuk majd állunkat a földről fölvakarni, de az új grafikai motor az előzetes képek alapján teljesen korrektnek mondható, valamint számos előnnyel is kecsegtet. Amellett, hogy a magasabb felbontásnak hála nagyobb területet láthatunk be egyszerre, lehetőségünk lesz a játékteret négy lépésben körbeforgatni. Ez bizonyos mértékben könnyíti majd az irányíthatóságot - katonáink vezérlése néha ugyancsak körülményes volt egyes helyeken: „beakadtak" stb. -, de valamennyire nehezíti a tájékozódást, ugyanis a korábbi izometrikus, „mindent látó" nézethez képest most egyes dolgokat – mondjuk egy épület mögött rejtőző katonát - csak képzeletbeli kameránk elforgatásával vehetünk észre. Az új grafikai motor további előnye, hogy az események immár nemcsak szabadtéren folyhatnak majd, hanem az épületek belseje is szerves részét képezheti az akciónak. A folyosókkal tarkított, többszintes tornyokban, börtönökben és hajókban még óvatosabban kell mozognunk, ha nem szeretnénk az ellenséges katonák figyelmét magunkra vonni, ennek könnyítése érdekében ezeken a helyszíneken teljesen szabadon forgathatjuk majd a játékteret.

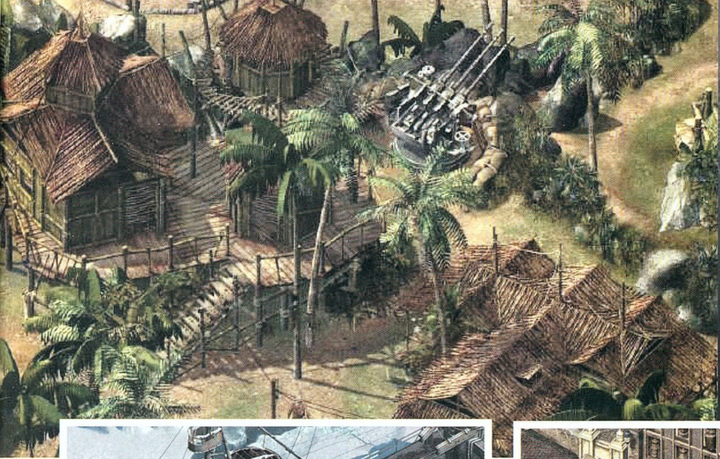
Hattagú csapatunk az első részhez képest három új „személlyel" bővül, bár ez a szó nem teljesen fedi a valóságot, lévén első új egységünk Whisky, a kutya. Az ő segítségével egymástól távol tartózkodó katonáink is tudják felszerelésüket cserélgetni egymással, mivel a képzett ebet füttyszóval bármelyik kommandósunk magához hívhatja, majd ráerősítheti a továbbítandó tárgyat, melyet a terrier a tőle telhető leggyorsabban eljuttat a címzettnek. A lebukástól pedig igazán nem kell tartanunk, kinek is tűnne fel egy futkározó blöki?

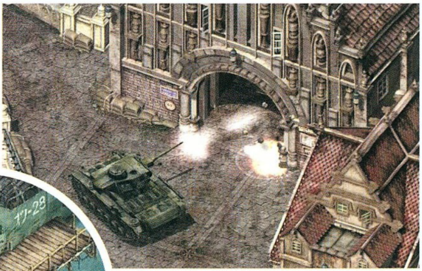
Második új csapattagunk sem megszokott, átlagos kommandós, Natasha ugyanis a gyengébb nem képviselői közé tartozik. Ezt a tulajdonságát ki is használja a bevetések során, az ő feladata ugyanis többek között az őrjáratozó katonák figyelmének elterelése, amiben megfelelő domborzati viszonyai és egyéb női adottságai vannak nem kis segítségére. A férfiak fejének elcsavarása mellett Natasha mestere a távolsági fegyvereknek is, szereti főleg az épületek ablakainak fedezékéből az leszedni az elővigyázatlan, gyanútlan járőrözőket.

A kémhez hasonlóan sunyi karakter utolsó új egységünk is, Paul Toledo, a tolvaj. A sötét helyeket előnyben részesítő fickó szinte észrevétlenül suhan az épületek közt, amellett, hogy egyben ő a leggyorsabb karakter is. Észrevehetetlenségét növeli, hogy képes utánozni az ellenséges katonák mozgását, így távolról nyílt terepen sem ismerik fel. Pókügyességgel mászik falra, és minden más valamennyire is barázdás felületre, így mások számára megközelítetlen helyekre is be tud hatolni kémlelés és információszerzés céljából. Hátránya, hogy a fegyverekhez csak alacsony szinten ért.

Az új alakulatok megjelenése mellett némi változás következik be régi katonáink képességeiben is. Általánosságban elmondható, hogy mindannyian sokkal univerzálisabbak lesznek. Eddig csak sofőrünk vezethetett jár-







művet, a második részben viszont bárki elfurikázik az egyszerűbb négykerekűekkel, mondjuk egy dzsippel, csak a komolyabb harci szerkezetek – tankok, repülők stb. - irányításához lesz szükségünk külön, erre szakosodott emberünkre. Ugyanígy az ellenség ruhájának megszerzése sem a kém kiváltsága, erre is valamennyi egységünknek lehetősége lesz.

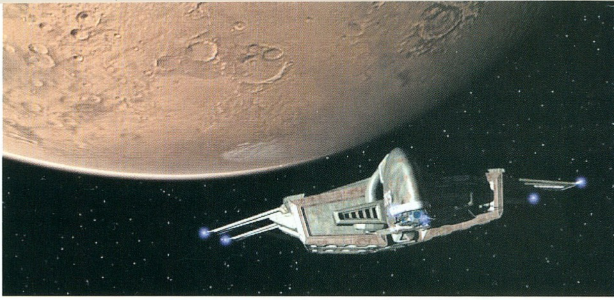
A folytatás elődjéhez hasonlóan a második világháború idején fog játszódni azzal a különbséggel, hogy a bevetések helyszíne változatosabb lesz. Ellátogatunk majd a misztikus Thaiföldre, fagyoskodunk a havas Skandináviában, behatolunk egy titkos csendes-óceáni szigeten található bázis közepébe, sőt, egyik küldetésünkben Japán legnagyobb anyahajóján, a Shianón kell majd tevékenykednünk.

Érdekes, hogy a kora tavasszal megjelenő progi mindössze tizenkét küldetést fog tartalmazni. Ez már csak azért is furcsa, mert a Commandos 1 minden idők egyik, ha nem legnehezebb stratégiai játéka - akik annak idején végigjátszották, és már hazatértek az idegnyugtató gyógykezelésről, bizonyára már a főcím elolvasásától heves csuklásba, esetleg sikongatásba kezdtek –, az Eidosos fiúk remélhetőleg nem szeretnék ezt a címet másodszor is elnyerni. Mindenesetre bizakodásra adhat okot, hogy három nehézségi szint is lesz a játékban. A készítők elmondása szerint az egyes feladatok végrehajtása az összetettségnek köszönhetően mintegy 6 órába fog telni, ami gyorsan beszorozva a már említett tizenkettővel már egész szép játékidőt takar, főleg, ha belevesszük, hogy valószínűleg közel sem elsőre tudjuk majd a megbízásokat teljesíteni. Érdekes, hogy több küldetés alapjául háborús filmek jelenetei szolgáltak, például az egyik alkalommal alkalmunk lesz megkísérelni ugyananannak a bravúrnak a végrehajtását, amit a „Ryan közlegény megmentése” utolsó felvonásában láthattunk.

A többjátékos móddal kapcsolatban még sok minden tisztázatlan, annyi bizonyos csak, hogy lesz cooperative mód, melyben az összes singleplayer küldetést végigjátszhatjuk barátaink segítségével is. A fejlesztőknek valamilyen deathmatch-szerűségről is van elképzelésük, de hogy a kész játék fog-e végül ilyet tartalmazni, még kérdéses. Minden kiderül márciusban.

*Greg5*

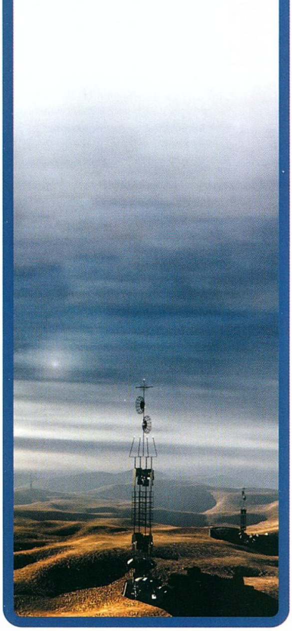
# EARTH III



**StartBox**

Fejlesztő: TopWare Interactive
Kiadó: TopWare Interactive
Megjelenés: 2001. tél
Web: www.topware.com

***Tavaly nyáron került a boltokba a TopWare Earth 2150 – Escape from the Blue Planet című játéka, melyről bátran elmondhatjuk: felülmúlta az igencsak közepesre sikeredett első részt. A program mindamellett, hogy a maga 90 missziójával hosszú ideig lebilincselte a megszállott játékosokat, mind a mai napig nagyképűség nélkül nevezhető a legszebb RTS-nek. A fejlesztők a folytatás sikerén felbátorodva úgy döntöttek, hogy trilógiává bővítik az Earth-sorozatot.***



Az Earth III. története nem sokkal az előző rész után, 2150-ben játszódik. Ugyan a korábbi játékban még teljesen a Földhöz voltunk kötve, ebben erre lehetőségünk sincs: az Anyabolygó teljesen megsemmisült. A három nemzet (The United Civilized States, The Lunar Corporation és Eurasian Dynasty) megszakítja a Föld pusztulásával teljesen feleslegessé vált háborúskodást, és szövetséget alkotva a Mars kolonizálásába kezdenek. Ahogy azonban azt előre sejteni lehet (vajon honnan? :)), nem zajlik minden zökkenőmentesen: itt ugyanis idegen civilizáció vár rájuk, mely finoman szólva nem túl barátságosan közelít feléjük... A harc tehát ismét megkezdődik – s ezúttal a tét hatalmas: az emberi faj fennmaradása.

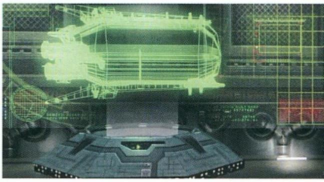
Ahogy az manapság elvárható, a játékosnak lehetősége van mindkét fél közül választani: így a Mars betelepítése, és új, életkörülményeknek megfelelő planéták keresése mellett akár az idegenek oldalán is fáradozhatunk az ellen, hogy mindez sikerüljön az emberiségnek.

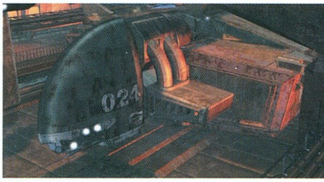
Már fentebb említettem, hogy az Earth 2150 – Escape from the Blue Planet legfőképp lenyűgöző grafikájával hívta fel magára a figyelmet. A minden részletességre kiterjedő ábrázolás magával varázsolta a játékost – kezdve a gyönyörű hátterektől az aprólékosan kivitelezett egységekig. A TopWare igyekszik ezt a jó tulajdonságot a harmadik részbe is átmenteni, sőt, továbbfejleszteni azt. A napszakok váltakozása még realisztikusabbá teszi a játékot, s ez kicsit ügyeskedve még hasznunkra is válhat: az ellenséget sokkal könnyebb éjszaka lerohanni, hiszen ekkor kisebb területet képesek belátni. Mint ebből is kiderül, szerencsére az összetett játékmenet is megmarad, például az egységeink továbbfejleszthetők lesznek, és ezúttal sem csupán az akción lesz a hangsúly, inkább a megfontolt taktikázás vezethet győzelemre minket.

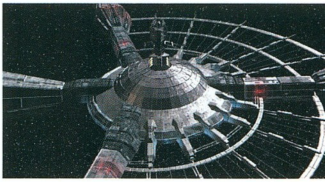
A pályák számára szintén nem lehet panasz: érdemes lesz mindkét féllel próbálkoznunk majd, ugyanis a küldetések gyökeresen eltérnek egymástól. Az egyébként sem túl bonyolult kezelés elsajátításához pedig a számtalan training pálya lesz segítségünkre.

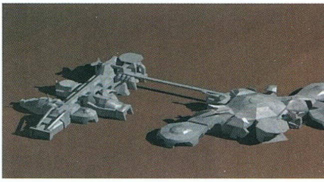
Nem szóltam még a kibővített hálózati játéklehetőségekről. A jobbára first-person-shooterekből ismert Capture the flag és Deathmatch módot ezúttal is kipróbálhatjuk, az EarthNET szerver pedig várja az elvakult internetezőket...

Bár a megjelenésre még nagyon sokat kell várnunk (a negyedik negyedévben lesz esedékes), ismerve a TopWare profizmusát, megéri majd - legalább egy próba erejéig – pillantást vetni rá. Biztos vagyok benne, hogy addigra mindenki kiheveri a Red Alert 2 nyújtotta izgalmakat.



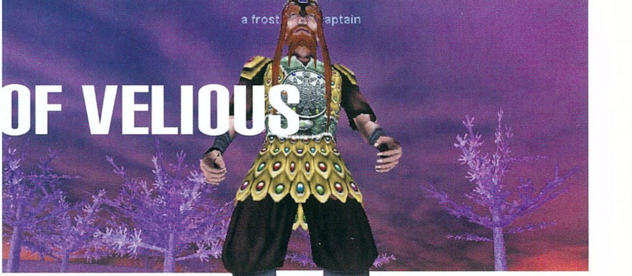






*SzB*
*szb@relax.hu*

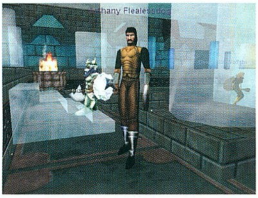
# EQ: SCARS OF VELIOUS



**StartBox**

**Fejlesztő: Verant Interactive**
**Kiadó: Ubi Soft (Európa)**
**Megjelenés: már megjelent**
**Web: www.station.sony.com/everquest**

***Lassan két éve, hogy a Verant Interactive beindította az első szervereket, s megnyitotta az utat az online szerepjátékok iránt érdeklődők számára. Annak ellenére, hogy maga az alapprogram is meglehetősen borsos áron került a boltokba – sőt, sokáig hazánkban hozzá sem lehetett jutni –, ráadásul a használatáért még havi tíz dollárt is kell fizetni, tódultak hozzájuk a kalandozók, hamarosan több mint ötszázezren irtották a szörnyeket, és keresték az értékes varázstárgyakat.***



Ekkora érdeklődés mellett nem csoda, hogy többen megpróbáltak hasznot húzni a lelkesedésből, megjelentek az első hirdetések melyekben sok-sok dollárért árulták az eszközöket, esetleg a magas szintű karaktereket. Az őrület odáig fokozódott, hogy egy-egy ritka tárgyért több száz dollárt is képesek voltak kifizetni, de még arra is volt példa, hogy három félisteni szintre emelt karakterért ezreket ajánlottak.

Talán azt képzelhetitek, a kezdeti fellángolás után a hangulat lassan leül, de erről szó sincs. Én magam már másfél éve majdnem minden éjjel vadászni indulok, ezalatt számos barátot szereztem, és többet „vesztettem el", mikor a távozás mellett döntöttek. Jómagam is többször átestem a „most már aztán elegem van, hagyom az egészet a fenébe" hullámvölgyön, ennek ellenére mindig visszatértem, és újra megtaláltam az élvezetet.

Ez részben a készítők kemény munkáját dicséri, akik folyamatosan igyekeznek a kor elvárásaihoz igazítani a kezelőfelületet, és újabb szörnyekkel, küldetésekkel, tárgyakkal, vadászterületekkel bővíteni az amúgy is bőséges lehetőségeket. Ennek köszönhetően első küldetéslemezük elnyerte az év kiegészítője címet – ami nem csoda, hisz aki már játszott a programmal, mind megvásárolta ezt is, sokan pedig ennek hatására csatlakoztak a többiekhez.

A cikk apropójául a második kiegészítő, a Scars of Velious szolgál, mely december végén végre megjelent. A készítők most is rengeteg újdonsággal szolgáltak, bár azért a Ruins of Kunarkban található szintkorlát-emeléshez foghatóval nem találkozhatunk. Ellenben az újonnan felfedezett kontinensen tizen… őőőő… ha jól számolom, tizenkilenc új zónát lehet bejárni, köztük az elveszett törpök, a fagyóriások és a sárkányok városát. Ezek mindegyikét magas szintű karakterek számára találták ki, s ennek megfelelően nagy halom fantasztikus varázstárgy van szétszórva bennük. Hat újfajta páncélkinézet is megjelent, így az eléggé fantáziátlanul öltözködő hősök ruhatára remélhetőleg kicsit színesedik. :)

Ezek bizony nagyon hasznos dolgok, ám ennek ellenére az első benyomásaim messze elmaradtak a lázas izgalomtól. Igaz, mostanáig a lehetséges területek csak harmadára sikerült eljutnom, és ott is rengeteg felfedeznivaló maradt, ám annak ellenére, hogy a lények sokkalta kidolgozottabbak a régi területeken láthatóknál, különösebben nem dobogtatták meg a szívem. Ez talán a táj egyhangúságából fakad, mert bár a jég borította kontinenseknek illik jég borítottaként viselkedniük, de azért nem bántam volna, ha mást is látok, mint hófehér havat, fenyőfákat, és elszórtan egy-egy romot.

Az előző küldetéslemeztől eltérően ez nem az eredeti programmal együtt jelent meg, így az újonnan érkezőknek mindkét változatot meg kell vásárolniuk, ha fel akarják fedezni Norrath minden titkát. Javaslom, ha még nem tartozol közénk, és e birodalomba vágysz, először válaszd csak a Kunark kiegészítőt, és keress meg minket az Ayonae Ro szerveren, a Zephyr céh új törzshelyén.

*Bird*
*bird@vogel.hu*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**
www.everquest.hu

# GIANTS: CITIZEN KABUTO

**StartBox**

**Fejlesztő: Planet Moon**
**Kiadó: Interplay**
**Web: www.interplay.com**

Hirtelen nagyon nagy keletjük lett az akció-stratégia játékoknak. Még alig fejeztük be a Sacrifice küldetéseit, máris hároméves fejlesztés után, amolyan karácsonyi ajándékként a Giants teljes verziója megérkezett szerkesztőségünkbe. Mit ne mondjak, addig biztos nem fogjuk megunni ezt a kategóriát, amíg a fejlesztők ennyire minőségi programokkal örvendeztetnek meg bennünket, már csak azért sem, mert a játék stílusától és elképesztő grafikájától eltekintve minden más vonásában különbözik a Shiny Sacrifice-jától. Gyönyörű, misztikus tájakon fogunk küzdeni az egyszerű, de annál aranyosabb és humorosabb történet keretében. Kezdődjék hát a mese!

## EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT…

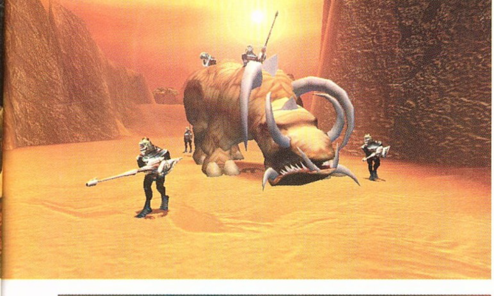
Valahol a távoli, sötét űrben, a lakatlan, kies szupernovák között barátságos, élettel teli bolygó bújik meg csendesen. Az édenkerthez hasonlítható szépségű vidéken kezdetben az őslakos Smartie-k békében éltek a náluk jóval erősebb Reaperekkel, mígnem ez utóbbiak idegen lények támadásától tartva egy mágikus kő segítségével létrehozták önmaguk védelmezésére a Kabuto fajt. Ám túlzott óvatosságuk visszájára fordult, amikor elvesztették hatalmukat a hatalmas, vérengző szörnyeteg felett, és az önállósítva magát kiűzte őket lakóhelyükről. A Reaperek vezetője, Sappho királynő azonban nem nyugodott bele a vereségbe, elhatározta, hogy akár a Smartie-k feláldozásával is, de visszaszerzi a fenevadtól azt, ami mindig is a Reapereké volt.

Eközben pár fényévnyire innen egy űrhajóban öt Mecc száguldott a Majorca bolygó felé. Tervezett vakációjukból azonban semmi nem lett, ugyanis szerencsétlen módon belefutottak egy hatalmas, éhes űrcsigába, aki ebéd gyanánt szőröstől-bőröstől lenyelte a hajójukat. Miután a csiga éhségcsillapításra teljesen alkalmatlannak találta járművüket, a lehető leggyorsabb módon megszabadult tőle, így az öt rettenthetetlen, „mindent megjárt” Mecc tovább folytathatta útját eredeti célja felé. Ám hajójuk jelentős károkat szenvedett a csigában, így kényszerleszállást kellett végrehajtaniuk a legközelebbi bolygón, mely - mily véletlen – pont a Reaperek planétája volt. A Meccek pont jókor érkeztek, hogy beavatkozhassanak a három nép csatározásába…

## MESÉSEN CSODÁS

Ami először megragadja a játékost, és remélhetőleg az olvasót is, az a játék elképesztő grafikája. Gyönyörű, mondhatni lehengerlő. Igen, valahogy így kell a programoknak kinézniük 2001-ben! A hegyek tetejéről kilométerekre ellátni, gyakorlatilag az egész pályát körbeszemlélhetjük a magasabb hegycsúcsokról, a korábbi játékokban tapasztalt idegesítő/illúzióromboló „pályaépülés” legkisebb nyoma nélkül. Amellett, hogy minden tereptárgy kidolgozása iszonyú részletes, a készítők különösen nagy hangsúlyt fektettek a valósághű vízmegjelenítésre. Erről nincs is mit mondani, a képek beszéljenek helyettem; ehhez hasonló szépségű tavakat, tengereket még soha, egyetlen játékban sem láthattunk. Az ég megvalósítása is minden dicséretet megérdemel, talán csak a Sacrifice-ban láthattunk ehhez foghatóan változatos, sok színben pompázó boltozatot.

Outcasthez hasonlóan a Giantsben is megvan az a plusz, amitől a táj nemcsak poligonok végelláthatatlan halmaza, hanem élő, lélegző környezet. A hegyoldalakon óriási, pálmaszerű fák lengedeznek a gyengén fújó szélben, a levegőben madarak repkednek. Az őslakos Smartie-k és Reaperek helyenként feltűnő falvaik sem csupán házakból állnak, a kis helységeket kutak, őrtornyok, mindennapos használati tárgyak tarkítják, sőt, ha a település víz-



parti, még egy-egy bárkára is figyelmesek lehetünk.

Mielőtt nagyon belemerülnék a külsőségek ecsetelésébe, inkább a játékmenetről ejtenék pár szót. A Giants elsősorban akciójáték, és csak másodsorban stratégiai. Alapbeállításon a kamera külső nézetű (á la Tombraider), de bármikor átválthatunk belső szemszögbe. A hosszú, több mint negyven küldetésből álló campaign során Reaper, Mecc és Kabuto oldalon is alkalmunk nyílik harcba szállni. A fajok közötti eltérésnek köszönhetően mindhárom nép esetében az előzőtől teljesen különböző játékmenettel szembesülünk. Egészen más taktikát igényel a hatalmas, Reaperevő hústorony irányítása, mint a mágikus hatalommal rendelkező Delphi, vagy a lőfegyverekkel felfegyverkezett Meccek kontrollálása.

A történetet tekintve ne számítsunk Starcraft szintű változatos, izgalmas sztorira, inkább a humor játszik főszerepet. A küldetéseket rövid, igazán vicces videók kötik össze, körülbelül úgy, ahogy az MDK2-ben láthattuk (ezek az átvezetők természetesen ezúttal is a játék motorjával készültek). Ennek megfelelően a küldetésekben se számítsunk semmi véresen komolyra: meg kell találnunk elveszett barátainkat, ebédet kell szereznünk az éhes kis Smartienak, majd később vissza kell hoznunk feleségét, hogy valaki meg is főzze neki azt. Ez így talán kicsit gyerekesen hangozhat, ezért hozzáteszem, hogy minden feladat végrehajtása komoly küzdelmet igényel, valamint későbbi küldetéseink során már jóval összetettebb megbízatásokra is sor kerülhet.

Most pedig ismerkedjünk meg a három játszható fajjal.

## MECCERYNE

Apró, űrruhát viselő, emberszerű lények. Gyenge fizikumukat fejlett technológiájukkal ellensúlyozzák. Támadáshoz, illetve védekezéshez különböző erősségű és hatótávolságú lőfegyvereket használnak, amelyekből egyszerre négy típus lehet nálunk. Másodlagos fegyvereként felvértezhetjük magunkat aknákkal és gránátokkal, illetve vészhelyzet esetére tarthatunk magunknál egy életerőt visszaállító szérumot is. Közlekedésünket könnyíthetjük meg lebegtető egységünk – nem, most nem gumikacsa –, a jetpack segítségével. Sajnos használata újratöltődést igényel, így pár másodperces repülés után le kell szállnunk a földre, hogy visszapótlódjon energiája, és újra működőképes legyen.

Felszerelésünk ezzel még korántsem teljes: többfajta kiegészítő eszközt szerelhetünk fel hátunkra is. Leghasznosabb ezek közül a shield generator, mely ha sebezhetetlenné nem is tesz, de jelentősen csökkenti sérüléseink mértékét. Ugyanazt az energiát használja, mint jetpackünk, így ezt is csak pár másodpercig tudjuk folyamatosan üzemeltetni – igaz, nincs is rá egyfolytában szükség. Megfelelő eszközzel a hátunkon, az ellenség megtévesztésének céljából akár hosszabb időre is felvehetjük egy bokor alakját. Kiválóan alkalmazható körbekémleléshez, lopakodáshoz, csak arra kell vigyáznunk, hogy ez a szerkezet is ugyanonnan meríti energiáját, mint jetpackünk, vagy pajzsgenerátorunk. Egyes ellenséges épületek megsemmisítésére külön bombára lesz szükségünk, amelyet szintén csak hátunkon tudunk tárolni. Ha a helyzet úgy hozza, akár jetpackünket is felturbózhatjuk a hosszabb levegőben maradás reményében, bár ezt a lehetőséget csak ritkán érdemes használni. Az ebben a bekezdésben felsorolt eszközökből egyszerre mindig csak egy lehet nálunk.

Minden felszerelésünket a pályákon helyenként felbukkanó fegyverüzletekben vehetjük magunkhoz, illetve tölthetjük fel. Ez teljesen ingyenes, semmibe nem kerülő folyamat, amelyet bármennyiszer megismételhetünk. Ennek megfelelően kifogyhatatlan municióval rendelkezünk, és csak türelmünk szab határt, hányszor térünk vissza erősítést magunkhoz venni. Ezt felfoghatjuk amolyan önálló nehézségi szint megszabásnak is, úgysincs lehetőségünk ezt a menüből beállítani.

A többi fajtól eltérően a Mecceknél vannak magunkhoz hasonló segítőtársaink is, akik rendületlenül követnek bennünket, bármerre is megyünk. Kiszabhatunk nekik egyszerű, támadd azt, védd azt utasításokat, mely lehetőséggel érdemes is élnünk, mert igaz, hogy automatikusan ők is azt támadják, amit mi lövünk, de

konkrét parancs kiadásával jóval nagyobb intenzitásra ösztönözhetjük őket. Általában halhatatlanok, pontosabban mielőtt még elesnének, pihenőre térnek, hogy egy-egy perces rövid felfrissülés után újult erővel térhessenek vissza segítségünkre. Ennek ellenére érdemes vigyázni rájuk, mert előfordulhat nagyobb csatákban, hogy nem lesz idejük elmenekülni, és így végképp búcsút inthetünk szolgálataiknak.

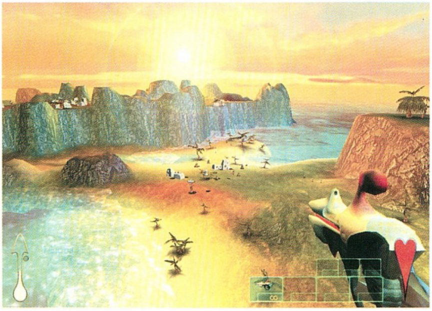
Sajnos a Meccek hadjáratában csak az utolsó

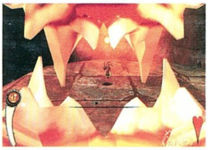
küldetésben kerül sor a játék stratégiai részének megismerésére. Ez többek közt abból áll, hogy a fegyverbolt nem áll csak úgy, hipp-hopp, egyből rendelkezésünkre, hanem magunknak kell azt felépítenünk az egész bázissal egyetemben. Ehhez előbb Smartie-kat kell gyűjtenünk a hegyekből, akiket miután megtaláltunk és visszaszállítottunk hátunkon a táborunkba, készséggel állnak rendelkezésünkre némi finomságért cserébe. A csordákba verődve járó bárányszerű állatok a pecsenye biztosítására kiváló megoldásként kínálkoznak, úgynevezett Vimpek, akiknek húsát előszeretettel fogyasztják munkásaink. Miután leöltünk párat belőlük (nem a munkásainkból...), és megetettük éhes Smartie-jainkat, az építkezésnek semmi akadálya. Az épületeknek előre szabott helye van, csak a falak épülési sorrendjét határozhatjuk meg. A Smartie-k nem elégednek meg egyszeri ebéddel, ha újabb épületeket szeretnénk létesíteni, ismét vadászkörútra kell indulnunk. Miután minden lehetségest megépítettünk, illetve továbbfejlesztettük falainkat és fegyverboltunkat, elérhetővé válik a Party House, mely számos új lehetőséggel kecsegtet. Amellett, ennek felhúzása után nem kell többet gondoskodunk munkásaink etetéséről, bebiztosíthatjuk bázisunkat különböző lőtornyokkal, melyek, miután Smartie-jainkal felállíttattuk őket, távol tartják a Reapereket tábo-runktól.

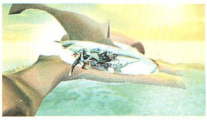
## REAPEREK

A fiatal, szemrevaló, anyja ellen lázadó Reaper lányka személyében alkalmunk nyílik a játék második harmadában a bolygó egyik mágikus képességekkel rendelkező őslakosának irányítására. A Meccek lézerfegyvereivel ellentétben Delphi szablyával, nyilakkal és varázslatokkal veszi fel a harcot ellenségeivel. Jetpackünk ugyan nincs, helyette varázserőnk segítségével, úgynevezett turbó képességünkkel gyorsíthatjuk fel mozgásunkat – amíg mannánkból telik. A tizenkét varázslatból egyszerre ötöt tarthatunk csak magunknál, de ezeket háromszor is elsüthetjük, mielőtt újra fel kellene elevenítenünk tudásunkat. Az utánpótlás-rendszer ugyanúgy működik, mint a Mecceknél, ez esetben is korlátlan alkalommal tölthetjük újra kifogyott tegezeinket, illetve varázslatokat befogadó buksinkat az erre alkalmas boltban.

Szerencsére a Reapereknél valamivel több építkezős küldetésben lesz részünk, mint az ezt megelőző campaignben. Az épületek felhúzására ezúttal is Smartie barátaink segítségével kerül sor azzal a különbséggel, hogy most nem hússal, hanem relaxágyszerűségekkel fizetjük meg fáradozásaikat. Ez az érdekes szerkezet, melyet munkásaink úgy kedvelnek, lélekkel működik, aminek nagy előnye, hogy nem csak Vimpek legyilkolásával, hanem bármilyen ellenség megölésével beszerezhetők. Az pedig roppant hasznos, hogy bázisunk folyamatos támadása közben nem kell még külön elmennünk vadászni is, mert a zsákmány házhoz jön. Az épületek funkciójuk szerint teljes mértékben megegyeznek a Mecceknél látottakkal, csak ezúttal fegyverbolt helyett varázslatüzletet, fal helyett energiapajzsot építhetünk.







## KABUTO

E hatalmas, több tonnás hústorony irányítása a legkisebb stratégiai érzéket sem igényli a játékos részéről. Egyetlen csapással porrá zúzhatunk bárkit, sőt, különleges adrenalin-támadásunkkal egyszerre akár egy egész csoport Reaperrel is megszagoltathatjuk azt a bizonyos képzeletbeli ibolyát. Nagy tömegünk ellenére képesek vagyunk rövid ideig futásra is, mérföldes ugrásaink segítségével pedig szerencsétlen ellenségünk hamar árnyékunkban, majd gyomrunkban találhatja magát. Ha épp nincs kedvünk ütlegeléshez, megfoghatjuk és hozzávághatjuk

ellenfelünket a legközelebbi sziklához, vagy táplálék gyanánt elfogyaszthatjuk visszapótolva ezzel elvesztett életerőnket – e képességünk majdnem, hogy legyőzhetetlenné tesz minket.

### JÁTÉKMENET, ILYESMIK

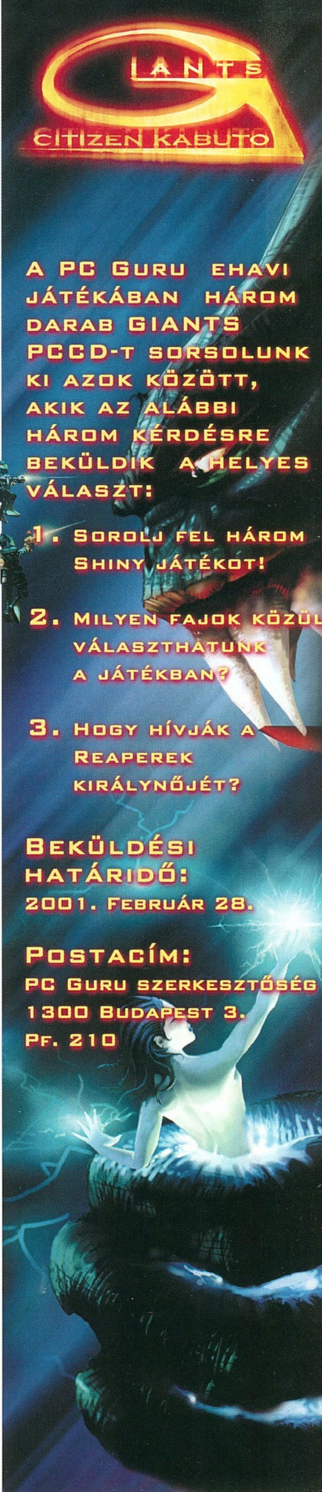
A Giants varázslatos hangulatához a gyönyörű grafika aláfestéseként szolgáló változatos zene nagyban hozzájárul. A nyugodt, lassan hömpölygő muzsika nem követ semmilyen konkrét zenei stílust, mégis nagyon jól illeszkedik az édenkerti tájhoz. Szükség is van a megfelelő hangulatra, mert a végrehajtandó feladatok helyenként nem túl változatosak, előfordul, hogy többször is pont ugyanazt kell csinálnunk, mint az előző pályán. Mentésre nincs lehetőség, de érdekes módon a már felépített épületek és lőtornyok újrakezdéskor megmaradnak.

Alapvető szabály, hogy mindig a barakkokat kell először megsemmisíteni. Addig nem is nagyon érdemes hozzákezdeni a komolyabb gyilkolászáshoz, amíg folyamatos utánpótlás jön az épületekből. Jó taktika, amilyen hamar csak lehet, berohanni az ellenség táborába, villámgyorsan porig zúzni a barakkokat, majd visszavonulni, és utánpótlást magunkhoz venni. Külön figyeljünk oda az esetleges ellenséges varázslókra, akik amellett, hogy roppant nagy veszélyt jelentenek egészségi álapotunkra, újra tudják teremteni a lerombolt harcosképzőket is. Mindig ők legyenek az első számú célpontok.

Igazi felfrissülésként hat a küldetések közt a második campaign néhány pályája, ahol Reaperski versenyen vehetünk részt. Ez a gondolaversenyhez hasonló, népszerű Reaper sport, amelyben a főszerep a tükörsima víz feletti száguldásé. Módszert nem válogatva egyetlen célunk, hogy a bójákat érintve mi haladjunk át először a célvonalon az elszórtan előforduló bónuszok felvételének segítségével. A játék e négy pályája többek közt a gyönyörű grafikának köszönhetően annyira élvezetesre sikerült, hogy felmerült bennem, hogy az Interplaynek esetleg nem is akció-stratégiát, hanem arcade autóversenyt kellett volna csinálnia ezzel az engine-nel.

### SÖTÉT OLDAL

A sok dicséret mellett ideje rátérni a játék negatív tulajdonságaira. Kezdjük rögtön a legfájóbbal: gépigény. Az elmúlt hónapok nagy neveivel játszva – Sacrifice, Nolf - már megtanulhattuk, hogy a minőséget bizony meg kell fizetni, de ez az ár a Giantsben sajnos minden eddiginél nagyobb. Ha kicsit igényesebbek vagyunk, Geforce-nál gyengébb videokártyán nem is érdemes próbálkoz-



nunk a program futtatásával, mert a játék ennél régebbi chipeken játszhatatlanul lassú. Persze lehetőségünk van a grafikát több lépésben lejjebb venni, de ahhoz, hogy élvezhető sebességet érhessünk el az öregebb boardokon, olyan drasztikus grafikai butításra van szükség, amely mellett a Giants elveszti minden szépségét, és ezzel együtt varázsát is. DDR-es, vagy MX-es kártyával már minden effekt bekapcsolása mellett is élvezetes marad a játékmenet 800x600-as felbontásban, egészen az építkezős küldetésekig, amikor is valamilyen programhibából kifolyólag a játék fokozatosan, egyre jobban belassul. Ez a kellemetlen jelenség gépfüggetlen, Geforce 2 Ultrával megtámogatott gigahertzes processzorral játszva is tapasztalható. Remélhetőleg ez a meglehetősen kellemetlen hiba valamilyen patch formájában a közeljövőben javítva lesz.

Továbbhaladva, kicsit kidolgozatlannak találtam a játék utolsó felvonását, a Kabuto küldetéseket; a megszokott, vicces átvezető videók nélkül ez a rész már nem volt olyan élvezetes, mint a Mecc, vagy a Reaper campaignek, igaz egyébként is, hogy a hatalmas, otromba, tankszerű lény irányítása, akinek egyetlen feladata a pusztítás, kicsit távol áll tőlem.

Apróság, de az első két népnél igazán betehettek volna valamilyen bázistámadásra való figyelmeztetést, ugyanis csak arról kapunk értesítést, ha valamelyik Smartie-nkat elrabolták. Ezen kívül valami fejlettebb Reaper célzórendszernek is örültem volna, ugyanis sík terepen egy-egy varázslat gyakran nem éppen ott és úgy sült el, ahogy szerettem volna.

## MULTIPLAYER

A készítők láthatóan a többjátékos módot sem hanyagolták el, ennek ellenére azt hiszem, nem ez lesz a slágerjáték a következő Guru-táborban. Hálózaton, vagy interneten keresztül három játékmód közül választhatunk, ezek: egyszerű Team-Deathmatch, bázisépítő verseny, valamint a Capture The Flag sajátos változata, a Capture The Smartie. Sok apró, játékmenettel kapcsolatos lehetőséget is beállíthatunk a multiplayer mód menüjében – hány begyűjthető Smartie legyen, csapattag-sebződés stb. –, mégis úgy gondolom, nem érdemes pár óránál többet vesztegetni erre a részre ebben az alapvetően singleplayer módra kihegyezett játékban. Inkább a Team Arénát nyúzzuk!

## REAPER VARÁZSLATOK

**Smartie Grab:** Főleg a küldetések elején használatos képesség; segítségével nagy távolságból is magunkhoz szólíthatjuk leendő apró munkásainkat. Egyszerre csak egy Smartie-t szállíthatunk.

**Cluster:** Alapvető támadóvarázslat, mely három közepesen erőset sebző tűzcsóvával nehezíti meg ellenségeink életét.

**Cloak:** Segítségével tíz másodpercre teljes láthatatlanságba burkolózhatunk. Sajnos, amíg hatása tart, semmilyen más varázslatot, illetve fegyvert nem használhatunk.

**Teleport:** Két pont közötti utazási időnket redukálhatjuk minimálisra e képességünk használatával. Nagy, de nem korlátlan hatótávolságú spell.

**Summon Fire Wall:** Hatalmas területre ható, erős tűzvarázslat. Végrehajtása után a kiválasztott ponttól indulva erős, egyre szélesedő tűzvihar söpör végig a földön, és minden ott található ellenséget megéget. Vízben nem használható.

**Hail:** Támadómágiánk egyik legerősebb tagja. A választott területekre némi késleltetéssel öt elemi erejű meteor csapódik be, melyek minden ott tartózkodó élőlényt elpusztítanak.

**Shrink:** Inkább csak multiplayer módban jelentős varázslat: áldozatunkat hosszú időre méretének töredékére zsugoríthatjuk segítségével.

**Slow Time:** Kiválóan alkalmas csoportosan járőröző ellenséges Reaperek kiirtására. Elmormolása után a célzott területen hatalmas átmérőjű mágikus félgömb jelenik meg, mely minden benne tartózkodót drasztikusan lelassít tökéletes célpontot nyújtva ezáltal szablyánk élének, vagy nyílvesszőnk hegyének.

**Follow:** Távolabbról is sikerrel alkalmazható, bódulatot okozó varázslat. A szerencsétlen ellenséges egység hosszú időre teljesen támadóképtelenné válik hatása alatt.

**Summon Fire Circle:** Igen kisméretű tűzkört hozhatunk vele létre, melyet túlzott irányíthatatlansága miatt nem igazán érdemes használnunk.

**Tornado:** Ahhoz, hogy ez a varázslat is megjelenjen boltunkban, előbb Party House-t kell építenünk munkásaink számára. Számos küldetésben csak ezzel a spell-lel tudjuk megsemmisíteni az ellenséges barakkokat, de emellett kiválóan alkalmazható csoportokba verődött Reaperek ellen is. Külön móka repülő egységek ellen bevetni.

**Repair:** Használata egyértelmű: az éppen kijelölt sebesült épületre rámondva teljesen visszaállítja annak életerejét.

## ÖSSZEGZÉS

Kétség sem fér hozzá, ha rendelkezel a megfelelő erőművel a játék futtatásához, a Giantset látnod kell. Gyönyörű tájak, pergő akció, aranyos humor, mindez egy nagy mesébe gyúrva; kötve hiszem, hogy ez bárkit is hidegen hagyna. Amennyiben a már említett idegesítő lassulási gondot kiküszöbölik, a játékélmény rubrikához nyugodtan hozzáadhatunk még három-négy pontot, amit hozzászámolva a mostani kilencvennégyhez egyértelművé válik, hogy a Giants a 2000-es év egyik legjobb akciójátéka.

*Greg5*

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 25/25 |
| ZENE/HANG | 14/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 35/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 15/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

**94**

P550, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D

# WESTEND

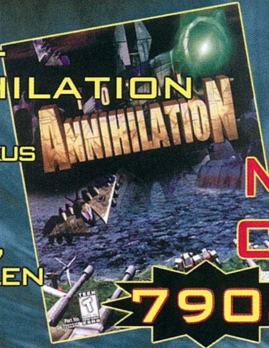
WESTEND MULTIMÉDIA

CITYCENTER ÜZLETKÖZPONT, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7.
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075

NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBATON ÉS VASÁRNAP IS!)

## ÚJÉVI AJÁNDÉK AKCIÓ!

TOTAL ANNIHILATION



A KLASSZIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK 2+1 CD-N, HIHETETLEN ÁRON!

MOST CSAK!

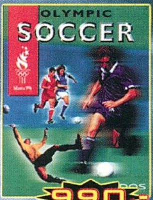
790,-

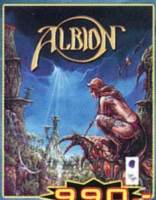
WORMS UNITED

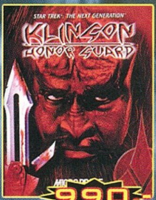
A TELJES JÁTÉK PLUSZ A KÜLDETÉS LEMEZ VALAMINT AJÁNDÉK TETRIS PROGRAM!

790,-

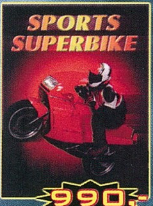
VALAMINT MINDEN AKCIÓS TERMÉKÜNK FEBRUÁR 20-IG CSAK! 990,- FT-OS ÁRON!

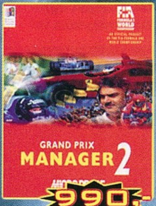

990,- Olympic Soccer

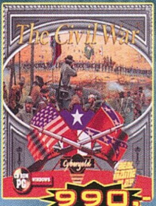

990,- Albion

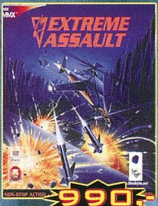

990,- Klingon Honor Guard

990,- Falcon 3.0

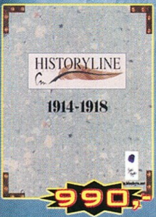

990,- Sports Superbike

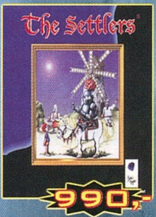

990,- Grand Prix Manager 2

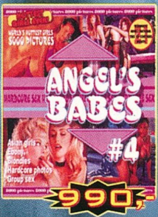

990,- The Civil War


990,- Extreme Assault

990,- Battle Isle 3


990,- Historyline 1914-1918


990,- The Settlers


990,- Angel's Babes Erotikus CD

AZ AKCIÓS ÁRAK CSAK AZ ALÁBBI BÓNNAL ÉRVÉNYESEK!

AKCIÓS BÓN
ÉRVÉNYES 2001 JAN. 20-TÓL FEB. 20-IG

AKCIÓINK CSAK A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYESEK! ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK!

# BATTLE ISLE - THE ANDOSIA WAR

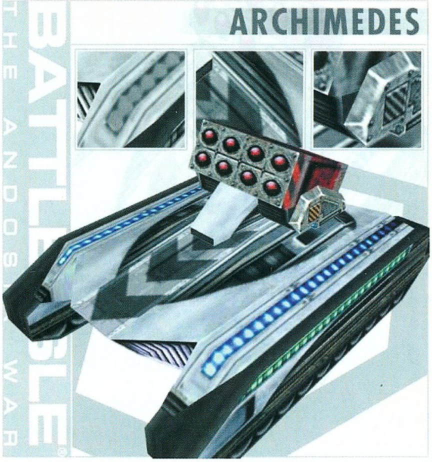
**StartBox**

Fejlesztő: Cauldron
Kiadó: Blue Byte
Web: www.bluebyte.net

A német Blue Byte cég által létrehozott sorozat mérföldkőnek számít a körökre osztott stratégiai játékok között. Az első két rész sikere nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a „hexás" csontstratégiák meghódítsák a személyi számítógépeket. A harmadik rész megjelenésekor azonban már nem aratott akkora sikert. Ezután nagyon sokáig csend honolt a fejlesztők háza táján, s csak a tavalyi E3-on hozták nyilvánosságra az Andosia War részleteit. Már az ottani bemutató is felcsigázta az érdeklődésemet, főként akkor, amikor megláttam a 3D-s motort. A látvány megdöbbentő volt, a 3D-s táj kidolgozottsága minden eddigi képzeletemet felülmúlta. Karácsony előtt néhány nappal esett be a végleges változat, amelyet rögtön tüzetes tesztelésnek vetettünk alá. Első ránézésre a kezelés rendkívül bonyolultnak tűnik, de ez ne rettentsen el senkit. A remek tutorial, s a CD-n található kézikönyv segítségével gyorsan el lehet sajátítani a kezelés csínját-bínját. Persze senki se higgye, hogy ezzel mindent tud. Az igazi munka még csak most kezdődik. A Battle Isle sorozat éppen attól lett olyan sikeres, hogy gyorsan meg lehetett tanulni a kezelést, viszont a végső győzelem megszerzéséhez hetekig kellett tanulmányoznunk az egységek képességeit.

Az Andosia Warban két hadjáratot játszhatunk végig összesen 23 küldetés keretében.

Előre szeretném figyelmeztetni mindenkit, hogy a játék rendkívül időigényes. Az átlagos küldetések végigjátszása hozzávetőleg 10-12 óráig tart, s akkor még gyorsak voltunk. A hagyományos stratégiai klisékkel szakítva az Andosia War megpróbálta ötvözni a körökre osztott stratégiát a valós idejű harccal. Ezt úgy oldották meg, hogy két részre osztották a játékot. Különvették a bázisfejlesztést, az egységgyártást és a kutatás-fejlesztést. A programnak ez a része valós időben játszódik. A harc és az egységek mozgatása körökre lett osztva, melyek során meghatározott ideig (10 perc) tevékenykedhetünk, majd ezután át kell adnunk a terepet az ellenfélnek. Itt fedeztem fel az első komoly hibát a játékban. A gép rendkívül lassan dolgozik, rendszerint a rendelkezésére álló időt teljesen kihasználja. Ez azért bosszantó, mivel szemmel láthatólag semmi sem történik a képernyőn, viszont mi kénytelenek vagyunk 8 teljes percet végigülni, míg a gép méltóztatik befejezni a lépését. Ez a nyolc perc nem tűnik túlzottan soknak, de el lehet képzelni, mennyi időt kell tétlenül tölteni a gép előtt, mondjuk, egy 50 körös csatában. Nyugodtan vegyünk magunk mellé valami jó könyvet, mire végigjátsszuk a játékot, végzünk a könyvvel is. A küldetések összefüggnek egymással, s a már elkészített egységeket és épületeket átvisszük a következő misszióba. Ez alól csak akkor van kivétel, amikor új szigetre költözünk, ilyen esetben sajnos az összes tapasztalt egységünk elveszik.




## KERETTÖRTÉNET

A fejlesztők egyáltalán nem vitték túlzásba a háttértörténet ki-

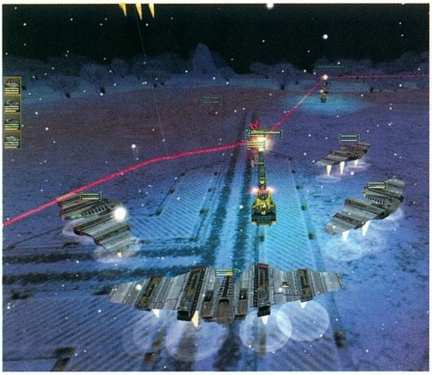
dolgozását. Az alapfelállás változatlan, a korrupt kormányhoz hű csapatok megpróbálják megállítani a szabadságharcosok előrenyomulását. A két tábornok valaha jó barát volt (még valamikor az Incubation idején), ismerik egymás gondolatait. Minden küldetés elején, a klasszikus rajzfilmek stílusában, átvezető animációk tájékoztatnak az adott helyzetről.

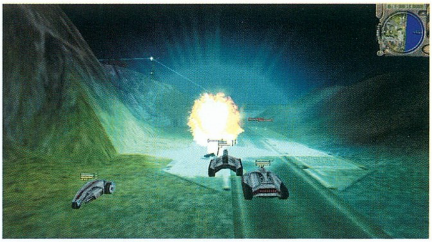
### BÁZISFEJLESZTÉS

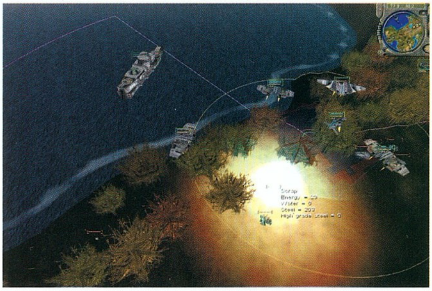
Első lépésként fel kell építenünk a bázisunkat. Ez a bázisszigeten történik meg, ahol általában nincsenek harcok (ez alól persze a későbbiekben lesznek kivételek). A főépületünk adott, e köré kell felépítenünk a bázist. A hadjárat elején gondoskodnunk kell a nyersanyagok és az energia megfelelő szintű utánpótlásáról. A termeléshez nélkülözhetetlen vizet a tengerből szivattyúállomások segítségével juttathatjuk el az ipari létesítményekhez. Az érceket a vörös színnel jelezett területek alól bányászhatjuk ki. Ezek fölé kell építenünk az ércbányát, mely folyamatosan termeli az értékes fémet. A bolygó energiaellátását biztosító aldíniumkészlet a kék színű területek alatt található. Ezt kibányászva biztosíthatjuk a megfelelő szintű energiát. Minden épületet össze kell kötnünk a főépülettel, különben azok működésképtelenek maradnak. A csővezeték kiépítése mellett arra is ügyelnünk kell, hogy gondoskodjunk a főépülettől távolabb eső épületek energiaellátásáról. Ezt úgy tudjuk megoldani, ha energiatovábbító tornyokból láncot építünk, s ezen keresztül biztosítjuk a távolabbi épületek áramellátását.

A kitermelt érc azonban alkalmatlan a közvetlen felhasználásra, ezért acélkohókat kell építenünk, ahol a vasércből kész acélt gyártanak. A fejlettebb technikák elkészítéséhez azonban a hagyományos acél nem elegendő, ezekhez kiváló minőségű, fejlett acél szükséges (külön gyár termeli ezt). A kohók beindítása után költenünk kell a kutatás-fejlesztésre. Korlátlan számú akadémiát építhetünk, ahol a kutatómunka folyik. A fejlesztés meglehetősen idő- és energiaigényes, tehát a párhuzamos projektek előtt nem árt megvizsgálni, hogy van-e elegendő nyersanyag és energia raktáron. A prototípusok kifejlesztése után megindulhat a tömegtermelés. Sajnos a legyártott egységek önmaguktól nem jutnak el hadszíntérre, a logisztikai nehézségeket nekünk kell megoldanunk. A már elkészült egységeket vízi vagy légi úton juttathatjuk át a harci szigetre. A légi szállítás a leggyorsabb, viszont óriási hátránya, hogy viszonylag korlátozott számú technika szállítható egyszerre (általában két harckocsi). A teherhajókba jóval több elfér, viszont így a bevetési idő legalább háromszorosára növekszik. A magam részéről mindig is a légi szállítást preferáltam, hiszen két kör alatt bárhová el tudtam juttatni az utánpótlást.

Az egységeket előállító üzemeket öt nagy csoportba oszthatjuk. Külön gyár szakosodott a könnyű-, illetve a nehézpáncélzattal ellátott járművekre. A repülőgépgyárakban készülnek el a légi járműveink, a hajógyárban a flottilla egységei. Külön üzem foglalkozik a rögzített ütegekkel. Ezek önjáró egységként a harctér bármelyik részére eljuthatnak, s csak ott vedlenek át végleges formájukba (légvédelmi ágyú, tüzérség, géppuskatorony). Nem árt tudni, hogy







az átalakulás végleges, nem lehet visszacsinálni.

Játék közben az idő folyamatosan halad, az éjszakák és a nappalok egymást váltogatják. Ahogy megfigyeltem, a csatákban a napszakoknak nincs jelentőségük, viszont a gazdasági részben bizonyos esetekben döntő tényezőnek bizonyulhatnak. Tegyük fel, hogy az energiatermelésben a naperőművek túlzott szerepet kaptak. Ezek éjszaka természetesen nem működnek, így amint lemegy a nap, számítanunk kell arra, hogy az energiánk vészes ütemben fogyni kezd. A napszakok mellett az időjárás is változik. Ez inkább az egységek mozgását befolyásolja, esőben vagy szakadó hóban jóval kisebb távolságot képesek megtenni, mint száraz időben.

## A HARCTÉR

Mint minden stratégiai játékban, a Battle Isle 4-ben is igaz az, hogy csak akkor győzhetünk, ha okosan használjuk fel a rendelkezésünkre álló erőket. Csak akkor érhetünk el sikereket, ha ismerjük a csapataink gyenge, illetve erős pontjait. Szerencsére a szemben-álló erők ugyanazt a technikát használják, mint mi. A lényeg az, hogy mindig a megfelelő egységgel támadjuk meg az ellenfelet. Tábornoki pályafutásunk hamar kettétörik, ha gyalogosokkal próbáljuk meg kifüstölni a géppuskafészkeket. Sikerre csak akkor számíthatunk, ha ilyen esetben a páncélosokat, illetve a légierőt vetjük be. Ügyelnünk kell azonban a lesben álló ellenséges erőkre. Ők komoly károkat okozhatnak, főként akkor, ha elmulasztottunk felderítőket kiküldeni. Meglepő módon a legjobb felderítőknek nálam a szállító repülőgépek bizonyultak. Meglehetősen jó a páncélzatuk, két-három légvédelmi rakéta becsapódását könnyedén elviselik. Tapasztalataim szerint a légierő a kulcsa a sikeres stratégiának. A gép nem fordít elegendő figyelmet a légvédelemre, így néhány bombázóval és vadászgéppel könnyedén megnyerhetjük bármelyik ütközetet. Nem nélkülözhetjük azonban a páncélosokat sem, melyek végeznek a légitámadás túlélőivel.

Sikeres támadás esetén az egységünk tapasztalati pontot kap. Ennek nagysága függ az általa okozott károk mértékétől, illetve a megrongált technika típusától. 10000 pont után a szerencsés kiválasztott szintet ugrik. Ez azt jelenti, hogy a jármű sebzése megnő, a páncélja jobban bírja a sérüléseket, s nehezebben lehet kilőni.

A hadjáratok során még a legóvatosabb tábornokok sem tudják elkerülni a sérüléseket. Ezeket nagyon gyorsan orvosolnunk kell, különben a megsemmisített járművel együtt az értékes tapasztalat is elveszik. Ekkor gördülnek a képbe az Antok, vagyis a mozgó javítóbázisok. Ezek a telepeikben tárolt energiától függően képesek megjavítani a sérült gépjárműveket. A lemerült telepeket a főhadiszállásról továbbított energiából tölthetjük fel. Ügyelnünk kell arra, hogy az energiaellátás folyamatos legyen, s az energiatovábbító épületek zavartalanul üzemelhessenek. Gondoskodjunk a megfelelő védelemről, s csak akkor hagyjuk őket őrizetlenül, ha megbizonyosodtunk arról, hogy nem maradt a közelben ellenség. Minden egység rendelkezik bizonyos számú akcióponttal. Minden körben ebből gazdálkodhatunk. Amennyiben ellenség látható a közelben, akkor célszerű megsemmisíteni, mielőtt még átcsúszna a frontvonalon, s megbénítaná az utánpótlásunkat. A csatát körökre osztották, ezért nem kell túlságosan sietnünk. Figyeljünk oda azonban a 10 perces időkorlátra, nincs annál bosszantóbb, mint amikor a végső nagy támadás előtt az időnk lejár. Amennyiben lehetőségünk nyílik rá, támadjunk oldalról vagy hátulról, itt ugyanis rendszerint gyengébb az egységek páncélzata, s nagyobb az esélyünk annak megsemmisítésére. Komolyabb ütközetek után a csatateret füstölgő roncsok borítják. Ezek összegyűjtésével (Magpie) értékes nyersanyagokat nyerhetünk.

Harc közben gyakran előfordul, hogy valamelyik akadémián új típust fejlesztenek ki a már meglévő technikából. Ilyenkor ismét a jó öreg Antokhoz kell fordulnunk segítségért, melyek a csatatéren képesek elvégezni a szükséges átalakításokat. Ilyenkor a jármű alapvető tulajdonságai megváltoznak (többet lő, gyorsabban halad, erősebb páncélzatot kap...).

## ÖSSZEGZÉS

Az első két küldetés után a pokolba kívántam az egész fejlesztőgárdát. Borzasztóan zavart a vontatott játékmenet, melyben csak az számított, milyen türelmes vagyok. Aztán a harmadik-negyedik küldetésre megjelentek az új, fejlett technikák, rájöttem a tapasztalt egységek használhatóságára, felfedeztem azokat az apró örömöket, melyek igencsak élvezetessé tették a játékot. Szép lassan függő lettem, s azon kaptam magam, hogy hajnali négy órakor vörös szemmel bámulom a monitort, s tűkön ülve várom, hogy a gép befejezze a körét, s ismét én kerüljek sorra. A negyedik részben tehát megtalálható a sorozatra jellemző nagybetűs hangulat, viszont addig csak a legelszántabb rajongók jutnak el. Mindenféleképp meg kell említenünk a megjelenés óta elkészült patcheket, melyek sok gondot orvosoltak. A Starcraft és a Red Alert rajongók messze kerüljék el, ez nem az ő stílusuk. A Battle Isle 4 inkább az idősebb korosztályt fogja megkísérteni, ők elegendő idővel és türelemmel rendelkeznek.

Az igazság az, hogy kicsit többet vártam a negyedik résztől. Kicsivel pergőbb játékmenettel óriási program válhatott volna belőle, így viszont gyorsan feledésbe fog merülni.

*Mocsy*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.battleisle.net

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 22/25 |
| ZENE/HANG | 11/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 27/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 9/15 |
| ÖSSZHATÁS | 3/5 |

P300, 64MB RAM, 120MB HDD, D3D

**72**

# RESIDENT EVIL 3

**StartBox**

Fejlesztő: Capcom
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.eidosinteractive.co.uk

Alig pár hete jelent meg a cikk, melyben a megjelenés előtt álló Resident Evil 3-ról írtam. Azóta végre kézhez kaptam a játékot, és kipróbálhattam, mit hozott össze kedvenc japán szoftvercégem. A látottak a legmesszebbmenőkig beváltották a hozzájuk fűzött reményeimet, pont azt kaptam, amire számítottam: ismerős kezelőfelületet és izgalmas kalandot.

Pontosabban bizonyos téren a fiúk túl is teljesítettek. Akik olvasták a cikkem, tudhatják, hogy a teljes játékhoz hozzácsatolják a Mercenaries című programocskát. Akkor azt írtam, ennek elsődleges szerepe pontok gyűjtése lesz, melyeket felhasználva kifogyhatatlan lőszerrel rendelkező fegyvereket vásárolhatsz leegyszerűsítve a fő sztoriban rád váró nehézségeket. Ezt azért kiegészíteném annyival, hogy emellett rendkívül szórakoztató és pergő akcióval ajándékoz meg, melyet talán még a kaland résznél is jobban élveztem.

A feladat az intróban látható: szerencsétlenül járt katonák irányítása, s eljuttatása a raktárépületbe, ahol szembenézhetnek végzetükkel, már amennyiben ezt nem teszik meg jóval előbb a számtalan élőholt egyike által. Ehhez két perc áll rendelkezésükre, de szörnyek ritkításával, esetleg a csodálatos módon életben maradt polgárok megmentésével további értékes másodpercekhez juthatnak. No, nem mintha az segítene rajtuk, de legalább elodázza az elkerülhetetlent.

De nem csak ezt kell bemutatnom a cikkemben, noha szívesen írnék róla oldalakat, ám akkor nem maradna hely a többi újításnak, mint például a kitérő manővereknek. Akik játszottak az előző részekkel, tudhatják, a lőszer jelenti az életet. Ha az elfogy, nincs más hátra, elő kell rántani a kést, mely tökéletes módja a dicső halál bemutatásának, lévén egyetlen suhintástól a leggyengébb zombi sem terül el, másodikra pedig már nem jut idő. De most, ha az ellenfél támadásának pillanatában lenyomod a célzás gombot, embered / hősnőd oldalt lép, esetleg vállával taszítja odébb a tolakodó lényeket. Sajnos ezt a taktikát mások is szívesen alkalmazzák, például a főellenség, akinek pedig amúgy sem lenne szüksége trükközésre.

A játékmenet is változott kissé. Bár továbbra is fegyvert lengetve kell végigvágtatni a sikátorokon és épületeken itt-ott – olykor majdhogynem fejtörést okozó – feladatokat megoldva, bizonyos pontokon a történet kettéágazik. Ekkor pár másodperc áll rendelkezésedre, hogy kétféle lehetőség közül eldöntsd, melyikkel próbálkozol meg, így például az első alkalommal megkísérelheted elzavarni a legfőbb szörnyeteget, vagy bemenekülhetsz előle a rendőrség kapuján. S mivel ezek a válaszutak nem egymásba kapcsolódnak vissza, hanem fastruktúraszerűen épülnek fel, végeredményként rengetegféle befejezést kaphatunk.

Nos, az újítások eddig tartottak, s igazából felesleges lenne a programot méltató befejezést írnom, hisz az minden tekintetben megfelel az elvárásoknak. Csak egyvalami böki a csőröm – bár azt azért nem mondanám, hogy ez egyértelműen baj –, a nehézségi szint. Való igaz, az első rész rendkívül nehézre sikeredett, de azért azt enyhe túlzásnak tartom, hogy az akár csalásként is felfogható könnyítések induláskor alapból választhatók legyenek. Ugyanis könnyű módban a főhősnő hatlövetű pisztoly helyett nagy kapacitású géppuskával indul, ráadásul végtelen számú festékszalag áll rendelkezésére, melyeket az állás elmentésekor kell felhasználnia.

De ez legyen a legnagyobb gond, ha valaki azzal akarja elrontani a szórakozását, hogy gyakorlatilag sérthetetlenül rohan végig a játékon, hadd tegye, én inkább megmaradok a normál mód kihívásánál. :)

*Bird*
*bird@vogel.hu*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**
www.capcom.com

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 20/25 |
| ZENE/HANG | 8/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 40/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 14/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

P300, 32MB RAM, 200 MB HDD, D3D

**88**

# TÖRÉSTESZT

### EGY A VALÓSÁG...

Meg kell, hogy becsüljük ezt az évet, hiszen rengeteg, jobbnál jobb programmal ajándékozott meg bennünket. Elindult egy olyan folyamat, mely egyre inkább előtérbe kezdi helyezni a motorsport valamilyen válfajának tökéletes reprodukálását: mind képi, mind hangvilágában, mind opcióiban kezdünk rohamosan közelíteni ahhoz a ponthoz, ahol a szimulátorok végre teljesen élethűvé válnak...

nyögvenyelős másodikkal rukkoltak elő: a jól bevált receptet újkori köntösben tálalták. A „Rally Masters” érdekes kezdeményezés, a Motorhead alkotói új területre tévedtek, és jól vizsgáztak. Érdekes újítása, a két versenyző egymás elleni megmérettetése viszont új szint hozott a kategóriába. Sajnálatos módon a fekete ló, a „Pro Rally 2001” irtózatos bukássá nőtte ki magát.

A **Forma-1** szerelmeseinek örökké emlékezetes marad Geoff Crammond „GP3”-ja. Az angol úr ra, hogy pályaversenyzés terén csak az „STCC2” volt képes igazi minőséget hozni, de mint az Tasnádi Zoli cikkében is olvashattátok, a Rally Masters készítői ebben a közegben is otthonosan mozognak.

Két Superbike is érkezett, az első láttán még lelkesedtem, a második már elszomorított, hiszen ez inkább ingyenes kiegészítőként kiadva öregbítette volna az EA Sports hírnevét. Említett cég egyeterepet és a pimaszul kitűzött kapukat.

Ezzel szemben az Insane játékélménye a hihetetlenül jó gépi versenyzők elleni megmérettetésben rejlik: forradalmian új játékmódokat megízlelve eshetünk-kelhetünk át az akár általunk generált pályákon. A kiváló fizika és az autók pontos modellezése ebből sem hiányzott, de a debreceni fiúk igazán nagyot következő játékukkal durrantanak majd...

### A SZEREPLŐK

A **rallyprogramok**at elnézve a király, a „Rally Championship 2000”még 1999 végén jelent meg, de igazi fényében a 2000. év elején megjelent javításoknak hála tündököl igazán. A játék szándékosan vette górcső alá a Brit Rallybajnokságot, és azok futamait. A Magnetic Fields igazi, létező gyorsasági szakaszokat reprodukált játékában, így nem volt ritka, hogy azok akár 15-20 percig is tartottak. Mindemellett a meghibásodások terén, az autók modellezésén és viselkedésén is látszott, hogy a háttérben - a versenyzők és csapatok segítségét felhasználva - nagyon komoly munka folyt. Második helyre kell, hogy helyezzem a „Colin McRae Rally 2”-t, melyben a készítők az első rész túlságosan is nagy súlya alatt újfent megmutatta, hogyan kell igazi fizikai modellt, valós pályákat, változó időjárást, milliónyi beállítási lehetőséget és boxtaktikát ötvözve remek játékot készíteni. Az EA Sports a licencekért kifizetett dollármilliókat a játékosokon szerette volna visszakapni – három játék egyazon évből!

Örök emlékű marad számomra az év legszebb programja, a „NASCAR Heat”, amelyben a korábban már bizonyított legénység készítette el a rendkívül népszerű sport eleddig legjobb számítógépes átiratát teljesen maga alá gyűrve az EA Sports 2000-es fejlesztését. Rendkívül szívesen játszottam még az első kamion-szimulátorral is, eddig senki nem vette komolyan a német programozókat, de ez a színvonal mindenkit meg kell, hogy győzzön. Kicsit fudüli sikerének én a „Need for Speed: Porsche 2000”-et, a tavalyi év legjobb arcade autóversenyét említeném.

Szándékosan hagytam a végére **a két gyöngyszemet**, a magyar csapatok keze munkáit. A fa alá már nem fért oda, de végre megjelent a „Screamer4x4”: a tíz terepjáró precíz modellezése nemcsak külsejükre terjedt ki, az autókon minden fontos kezelőszervet a játékos hozhat működésbe (difizár, felező, kuplung, váltó), állíthatja be a kerekek nyomását, a felfüggesztés keménységét és a gumit is megválaszthatja így küzdve le az előtte tornyosuló

### AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

A nagy vesztes EA Sports ragaszkodott a bevált trendekhez (és láthatóan rament a pénzszerzésre), a játékosok egyre nagyobb tábora azonban már nem a tízperces versenyzésre áhítozik. Azt szeretnénk, ha a TV-ből kedvet kapva ugyanazt látnánk viszont monitorainkon: izgalmat, küzdelmet, nehézséget, élethűséget, minőséget, részletek iránti figyelmet, fizikát és minél több opciót!

*Dauby*
*tamas.daubner@renault.hu*

# INSANE

**StartBox**

Fejlesztő: Invictus
Kiadó: Codemasters
Web: www.codemasters.co.uk

### A KEZDETEKTŐL A MEGJELENÉSIG

Egy csapat lelkes magyar fiatal még 1998-ban nekilátott, hogy a Terep2 alapjain elkészítse azt a programot, mellyel mindannyian szívesen játszanának. A játékról a PC GURU 98/12-es számában már olvashattatok interjút, akkor még munkacímén, „Off the Road" néven szerepelt. A Codemasters képbe lépésével azonban nemcsak a készítési idő hosszabbodott meg jelentősen, de többek között a többjátékos opció beépítésére, a játék grafikus motorjának és mesterséges intelligenciájának többszörös újrakódolására is szükség volt. Minden nehézség ellenére november közepén végre megjelent az év legökörebb és véleményem szerint legjobb autós játéka, az Insane.

### MERRE, MI, MENNYI?

A cél, mely a keretek és határok nélküli autós játékot hivatott létrehozni, nemes. Az eszköztár impozáns: 22 kipróbálható autótípus (a Terep2 járgányától a nyitott szafari terepjárón át egészen a hat vagy akár nyolc hajtott kerékkel rendelkező kamionokig, de akár rendőrautó, Baywatch-ban használt quadbike és izlandi falmászó erőgép is!), 30 pálya (vízzel borított Hawaii, lankás Írország, magyar puszta, sivatagos Egyiptom, hóval fedett Wales, fenyőligetek közt hullámzó Svájc, kietlen Colorado, kráterekkel tűzdelt Hold és még sorolhatnám) változtatható napszakokkal, pályagenerátor (akárcsak a régi Wormsös időkben!) és 7+1 játékmód.

### FIZIKA

A mag, a program veleje. A zseniális Terep2 után ez a rész nem véletlenül lett a játék vezérmotívuma. Az autókon minden működik, minden forog-mozog-deformálódik-leesik, ahogy annak lennie kell. A sofőr tekergeti a kormányt, kezeli a váltót, a tehetetlenségi erőtől rázkódva pedig ideoda verődik az autóban, akár a való életben. A kerekek kézifékes megálláskor leblokkolnak, nyomot hagynak az úton, erőteljes gázadáskor kipörögnek, ettől az autó sodródik, megcsúszik, végül megpördül. Az ütközések erejét végre teljes mivoltukban érezzük, hiszen a fának, háznak csapódó kasztni meghajlik a newtoni erőhatásoktól, az autó deformálódik, súlypontja megváltozik, tengelye elferdül, motorja lebénul. Tökéletes példa a ferde első tengely és az erőteljes fékezés esete: nem ritka, hogy előre bukfenc a jutalom, mert a hirtelen az első tengelyre áttevődő súlypont a kocsit egész egyszerűen átfordítja! A műszerek kivétel nélkül működőképesek, a visszapillantó tükrök szintúgy – kivéve, ha már elvesztettük őket.

Az autókra szerelt kiegészítő fényszórók, tetőlámpák, visszapillantó tükrök, benzines kanna stb. a borulások nyomán fokozatosan hagyják el az eredetileg nekik szánt struktúrát, a lámpák kitörnek, kialszanak - viszont őket felkapcsolva nemcsak a táj, de a műszerfal is fényárban úszik. A nyüstöléstől folyamatosan koszolódó karosszéria az ütközések jótékony hatásától egyre torzabb formát önt – a javítás egy gombnyomásra, mindössze 3 másodperc alatt megy végbe.

Amennyiben automata váltóval játszunk, nem lesz gondunk a differenciálzár használatára, mert a program maga gondoskodik arról. Apropó difizár: szinte ki is felejtettem, hogy a különböző dombok-lankák-hegyormok-szirtek megmászása és az onnan épségben leevickélés a játék kulcsmozzanata. Természetesen ebben a legfeljebb 7 ellenfél, a számos fa, néhány tereptárgy és a pályánként változó állatsereglet (juhok, bölények, gnúk) igyekszik majd minket megakadályozni.

### JÁTÉKMÓDOK

Forradalmian új lehetőségek jelentek meg. Lássuk őket tippjeimmel (insane gépi ellenfelek) kiegészítve:

**Off-Road Race**: A megszokott versenymód; végy egy pályát, helyezz el rajta kapukat, határozd meg a körök számát és légy a leggyorsabb. Újdonság, hogy az útvonal kialakításában teljesen szabad kezet kapsz, nincsenek falak, melyek határt szabnának. Légy gyors, de vezess figyelmesen, már egyetlen bukás is a győzelmedbe kerülhet.

**Jamboree**: Szintén a kapuké a főszerep. A győztes az, ki a legtöbb, éppen aktív kapun képes átszáguldani. Itt alkalmazható a többet ésszel, mint benzingőzzel alapmondás, azaz elég kiválasztanod a „szimpatikus" kapukat, a közelükben állva vársz, hogy aktívvá váljanak, és akkor átgördülsz

**1NSANE**

| | | Gyorsulás 100 km/h-ra | Legnagyobb sebesség | Kanyar átmérője | Súly |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 x 4 | Baja Bug | 4,8 mp | 146 km/h | 6 m | 1200 kg |
| | Blaze | 5,5 mp | 157 km/h | 11 m | 2200 kg |
| | Cairo | 5,8 mp | 148 km/h | 5 m | 1700 kg |
| SPORT | Samu | 7,8 mp | 142 km/h | 7 m | 1299 kg |
| | Wyle | 5,9 mp | 151 km/h | 6 m | 1500 kg |
| | Bear | 6,2 mp | 151 km/h | 6 m | 1500 kg |
| PICKUP | Sodar | 4,5 mp | 156 km/h | 7 m | 1000 kg |
| | Bushwhacker | 4,5 mp | 151 km/h | 11 m | 2400 kg |
| | Utility | 4,2 mp | 169 km/h | 8 m | 2099 kg |
| TEHER | 8x8 Behemoth | 7,6 mp | 133 km/h | 15 m | 7000 kg |
| | 4x4 Freighter | 9,2 mp | 133 km/h | 14 m | 5000 kg |
| | 6x6 Goliath | 8,3 mp | 139 km/h | 18 m | 6000 kg |
| EXTRÉM | Coyote | 5,7 mp | 124 km/h | 8 m | 800 kg |
| | Hillclimber | - - | 95 km/h | 10 m | 699 kg |
| | Cliffhanger | - - | 94 km/h | 9 m | 699 kg |
| | Raider | 6,6 mp | 146 km/h | 7 m | 2000 kg |
| | Police | 5,9 mp | 177 km/h | 7 m | 2000 kg |
| | Rally 2.0i | 5,9 mp | 186 km/h | 11 m | 1100 kg |
| | Rallycross | 6,5 mp | 154 km/h | 12 m | 1299 kg |
| | ATV | 3,7 mp | 135 km/h | 5 m | 349 kg |
| | Wrecker | 6,6 mp | 158 km/h | 12 m | 1500 kg |

rajtuk… ezt tökéletesítve térképet rajzolsz, azon bejelölöd a kapukat, majd az aktiválási sorrendjüket is feljegyzed, és kialakítod a győzelemhez szükséges kombinációt.

**Pathfinder**: Adott a pálya, rajta kapukkal, s neked kell a legrövidebb idő alatt az összesen átszáguldanod. Nagyon fontos az átgondolt útvonal szerkesztése.

**Gate Hunt**: Kapuk a pályán, mindegyiken egyszer lehet átszáguldani (egy pontért), aztán nem lesz többé aktív. A verseny akkor ér véget, amikor az aktív kapuk elfogynak, a győztes az, aki a legtöbb pontot kapta. Tippem, hogy keressük meg a legközelebb elhelyezkedő kapu-együttest, és azokat mókusfürgeséggel vadásszuk le a többiek elől.

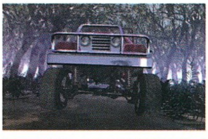
**Capture the Flag**: Elérkeztünk a forradalmian új játékmódokhoz. Cél természetesen a zászló megszerzése, és annak megőrzése lehetőség szerint az éppen aktív kapun átcipelve azt bónuszpontokért. Gyors irány- és magasságváltoztatásokkal a gépi

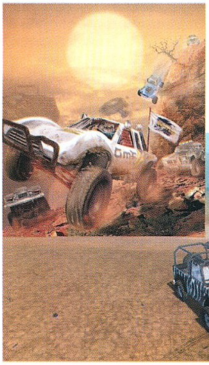
versenyzők megzavarhatók, célunk a kapukon áthaladás legyen.

**Return the Flag**: A zászló birtoklásáért nem jár pont, de annak a célterületre való visszaszállításáért igen. Jó taktika a célterület védelme: nagyon gyakori, hogy a gépi ellenfelek minket meglátva újból menekülésre fogják magukat, nem mernek rohamozni.

**Destruction Zone**: Nemcsak ellenfeleink összetöréséért, de az aktuális zóna birtoklásáért is pontokat kapunk, azonban semmi sem közelítheti meg a felborításért járó bónusz értékét. Mi inkább maradjunk ki a csihi-puhiból, igyekezzünk a zónára állni, és azt védeni.

**Free Roam**: Ebben a módban a választott járgánnyal körbejár-





**INTERJÚ**

Következzék a meglehetősen hosszúra nyúlt interjú rövid kivonata, melyet Kozák Tamással, az Invictus vezetőjével készítettem.

**Honnan jött az ötlet?**

Már rögtön a Terep2 után felvettük a kapcsolatot Nagymáthé Dénessel, hogy közösen készítsünk hasonló autóversenyt, több járgánnyal, még vadabb helyszínek között. Éreztük, hogy a fizika jó annyira, hogy sokkal többet ki lehet belőle aknázni. Volt emellett mindannyiunknak egy közös kedvencünk, a Big Red Racing, ennél is jobbat szerettünk volna készíteni, de valami hasonló jellegűt.

**Miből merítettetek?**

Külföldi magazinok, internet honlapok – a műszaki adatok és specifikációk innen származnak. Persze a Codemasters is nagyban segített minket, elvitt igazi angol off-road versenyre is, ahol nemcsak nézőként, de aktív részvevőként is megismerkedhettünk jó pár járgánnyal.

**Ezt a játékot szerettétek volna elkészíteni?**

Ez nehéz kérdés. Igen is, meg nem is. Igen, a cél az akció az autókkal volt, minél több izgalmat, szabadságot, új kategóriát akartunk teremteni. Nem, mert kénytelenek voltunk sokkal több időt eltölteni a fejlesztéssel, mint gondoltuk, ugyanis tettünk egy elhamarkodott kijelentést, mely szerint a játék képes többjátékos mód támogatására is. Utóbb kiderült, hogy a megjelenésünk ennek megvalósítása miatt csúszott egy évvel. Nem, mert néhány részletet sokkal profibban akartunk megvalósítani, fejlesztés közben kellett megszabadulnunk a felezőtől, az üzemanyag-fogyasztástól és a még precízebb fizikától is, a felmérések ugyanis azt mutatták, ezekre nincs akkora igény.

**Miért olyan jó ez a fizika?**

Mert teljesen szabadon paraméterezhető, szinte mindent meg tudunk vele csinálni (lsd. 8-kerekű teherautó). A newtoni törvények érvényesülnek benne; perdület-lendület-tömeg-súly, külön lehet vele a spirálrugókat és a laprugókat is modellezni, egyszóval teljes.

**Mik a további tervek az Insane-nel?**

A napokban jelent meg az első patch, mely számos kompatibilitási és többjátékos módban észlelt hibát javít ki. Emellett tervezzük új pályák és autók neten való megjelentetését is, hiszen szép számmal akadnak olyanok, melyek nem kerültek bele a játékba. Be fog indulni egy online-bajnokság is, melyben nemcsak pénzdíjakat, de igazi terepvezetést is lehet nyerni, az egyik nyilvános fordulóban pedig maga Colin McRae is ott lesz az indulók között. Editor megjelenése kizárt, olyannyira bonyolult lenne a megírása, külön kézikönyvet és rengeteg többletmunkát igényelne részünkről.

**Sokan kritizálják a tereptárgyak alacsony számát, mi ennek az oka?**

Sajnos, főképp a gépi versenyzőinket akadályozták. Ha jól megfigyeled, néha most is meggyűlik a bajuk a fákkal, házakkal.

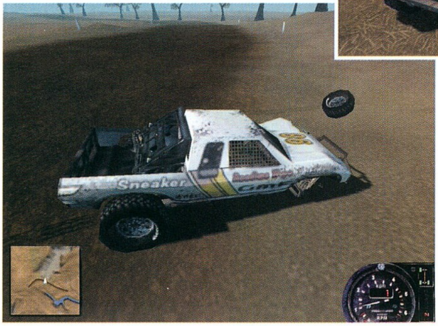
**További tervek?**

Gondolom, nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy már készítjük a következő játékot. Természetesen ez is autós, még jobb fizikával, még szebb grafikával, még jobb AI-val, még több ötlettel. De erről később beszélnék bővebben. Hátravan még az amerikai megjelenésünk, ettől csapatunk tagjai nagyon sokat remélnek, az Activision március környékére tervezi a szoftver piacra kerülését.

**Néhány érdekesség zárszóként?**

Hát, legyen. A magyar szövegeket Axel, a Kerozin énekese mondta fel nekünk, a szólókat is magyar gitáros játszotta fel. A bétateszterek között magyar srácok is szerepeltek. Néhány mókás cheat az olvasóknak: GOKARTZ, BIGFOOTZ, a menüben bárhol be lehet őket gépelni, és máris működnek.

Köszönöm az interjút, és további sok sikert a csapatnak!



hatjuk a pályát, megismerhetjük annak minden apró részletét.

### BAJNOKSÁG, KIHÍVÁS

Az egyjátékos mód gerincét a Bajnokság biztosítja, amelyben ugyan ellenfeleink száma állandóan három lesz, de vezetési tudásuk osztályról osztályra előrehaladva nő. Minden osztályban három autó közül választhatunk, minden egyes győzelmünk 10 pontot ér, így összesen 660 pont gyűjthetünk. Az előre meghatározott versenyeken győzve és az osztályban maximális pontot elérve kínálatunk újabb autókkal, pályákkal, majd végső győzelmünk esetén a pályagenerátorral és a Speeder nevű siklóval gazdagodik. Tipp: legkönnyebben a nagy tengelytávú, széles és alacsony járgányokkal arathatunk győzelmet, a magasabb felépítésű járművek instabilabbak, borulékonyabbak. A kihívás egyre nehezedik, az utolsó osztály insane gépi ellenfelei, bár néha elemi hibákat követtek el, már engem is megfontoltabb játékra késztettek.

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.invictus.hu
insane.gamekapocs.hu

Bevallom férfiasan, a többjátékos mód kipróbálására nem nyílt módom, viszont a neten olvasott visszajelzések alapján a hangulat a szervereken frenetikus, azaz beigazolódott, hogy miért az Insane avatta fel a Codemasters Multiplayer Networköt.

### SZÍNEK, SZAGOK, ILLATOK

A grafikus motor saját fejlesztésű, és nekem nagyon tetszik. Félelmetes szépségű égboltok, kidolgozott 3D-s tereptárgyak és fák, kipufogókból előtörő füstoszlopok, zuhogó eső, hulló hó, gömbölyű hegyoldalak tárulnak szemeink elé. Egyedüli negatívumot a viszonylag nagy gépigény és az autókra feszülő kisfelbontású textúrák jelentettek. Sajnos, a kerekek gyakori el-eltünedezése a tajban a motor egyetlen, kiküszöbölhetetlen hibája, ezt vagy elnézzük neki, vagy nem. Egyébként van itt lens flare, az autók csillognak a napfényben, a kocsik vetett árnyéka tökéletes összhangban van a fényforrással és az autó aktuális alakjával is. Még valami: a zászló megvalósítása félelmetesen jó!

Minden autót rendkívül precízen lemodelleztek, még a tengelyeket is láthatjuk forgás közben, a rugók-felfüggesztések munkáját egészen közelről is megszemlélhetjük, a műszerfalak élesen elkülönülnek, a kamera perspektívája saját ízlésünknek megfelelően szabadon állítható. Az izgalmas menetek után a visszajátszás alig néhány kilobájtnyi helyen lementhető, tetszés szerint lassítható, megállítható, körberágható, egyedül visszatekerésre nincs benne mód. Itt hívnám fel külön mindenki figyelmét a részletes, menetek után böngészhető statisztikai képernyőre.

Az erre vetített információhalmaz első ránézésre zavaros lehet, de minden lényeges adatot tudat velünk: a keresett irányt és távolságot a képernyő közepén találjuk, a bal alsó sarokban húzódó térképen láthatjuk az ellenfelek és a kapuk helyzetét – gombnyomásra teljes képernyős térképet kapunk (böngészése közben akár meg is állíthatjuk a „versenyt"), mellette az állást tekinthetjük meg, ahol a zászlót éppen birtokló ellenfél neve mellett ott figyel a zászló ikonja is

Ilyen groove-olós, riffelős muzsikára legutóbb az első Need for Speedben figyeltem föl. A fiúk precizitása e téren is vég nélküli volt, a szólókat profi muzsikus nyomta fel a stúdióban!

### EZ ÍNYEMRE VALÓ!

Sok csalódás ért az utóbbi időben, de most át tudtam venni a ritmust, ráéreztem a JÁTÉK ízére, magamba szívtam együttlétünk minden pillanatát, és számomra megszületett a 2000-es év legnagyobb meglepetése.

A csodás fizikai modell lehetővé tette, hogy mind a 22 járgány szervesen elkülönüljön egymástól. A grafika és az apró részletek (a játék szinte minden paramétere szabadon változtatható) lenyűgöztek, a zene pedig teljesen levett a lábamról. Jó ötletek szinte hibátlan köntösben tálalva: az új játékmódok utat mutattak a stíluson belül, a falak levetkőzése pedig hihetetlen lehetőségekkel látta el a játékot.

Hatása alá kerültem, jó ideig képtelen voltam nélküle létezni, ez a játék tisztára őrült! Csak így tovább, kedves debreceni fiúk!

*Dauby*
*tamas.daubner@renault.hu*
*Thx Aborg*

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 21/25 |
| ZENE/HANG | 14/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 37/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 15/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

PII450, 64MB RAM, 580MB HDD, D3D

**92**

# COLIN MCRAE RALLY 2.0

## StartBox

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Web: www.codemasters.co.uk

### MÚLT ÉS JELEN

A Codies programozói az 1998-as év legjobb rally-játékát készítették el. Most, a második rész szimulátor részét végigjátszva csalódottan ragadtam billentyűzetet: a 2.0 jelzővel nemcsak az első rész F2-es kategóriájú, ún. tanulóautóit száműzték, de nagy kedvencem, a rally-iskola is hasonló sorsra jutott. A WRC-k kizárólagos szerepeltetésével nemcsak a kipróbálható autók száma csökkent drasztikus módon (alaphelyzetben 6), hanem azok viselkedése sem tér el jelentősen. A most következő leírás összehasonlítási alapjául a rally-programok királya, a Rally Championship 2000 (PC GURU: 2000/03) szolgált.

### ÚJDONSÁGOK ÉS FEJLŐDÉS

Az autókról már esett szó, ezért csak feleleveníteném, hogy az RC2000 22 rally-autó (és 8 bónusz) pilótafülkéjébe invitált! Egyetlen pozitívum a csak itt szereplő Ford Focus WRC.

Dinamikus időjárás: a GP3 esetében már láthattuk, mire képes. Ezúttal is beváltja a hozzáfűzött reményeket, hiszen soha nem ülhetünk le egy rally elé úgy, hogy képesek legyünk szakaszról szakaszra előre meghatározni az időjárást.

Megjelent az „Arcade mód”, amelyben legfeljebb 5 gépi ellenfél vagy/és ember által vezetett autó ellen kell a nyolc pálya valamelyikén száguldoznunk. Alapvetően nem szeretem az ilyen jellegű versenymód szimulátorba való beépítését, ez esetben sem volt ez másképp: a gépi versenyzők csalnak, szinte sosem fékeznek, autóikat megpördíteni lehetetlenség, élvezettel szállnak belénk, mire mi lebucskázunk az útról, és megpördülünk. Magyarán szólva ez a mód inkább idegesítő, mint szórakoztató.

Ahogy azt már a Rally Mastersben megszokhattuk, a „Challenge mód” ebben a játékban is jelen van: nyolcas alakú körpályán két pilóta versenyez egymás ellen. A különbség annyi, hogy jelen esetben a továbbjutásról egy menet, az RM-ben viszont két győzelem döntött.

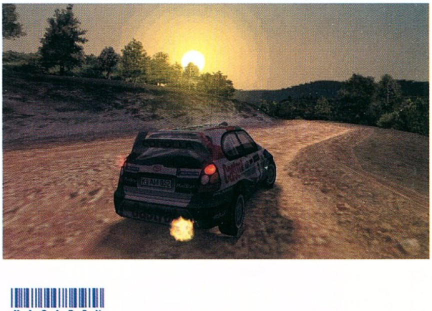
### KI AZ ÚR A GÁTON?

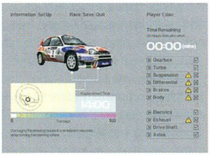
Miután volt szerencsém mind a 2.0, mind az RC2000 szimulátor részét mindegyik nehézségi szinten kipróbálni és megnyerni, úgy érzem, képes vagyok reális véleményt alkotni.

Elsőként az egyetlen olyan pontot emelném ki, amelyben Colin bátyó jobb: ez az irányítás. Olyan gyönyörű erőcsúsztatásokat, bródszájdolt kanyarvételeket, kézifékes fordulókat még egyetlen program sem mutatott fel, mint a Codies újdonsága. A gond viszont az, hogy az autók már túlságosan is csúszkálnak. Kormánnyal nem volt szerencsém kipróbálni a játékot, miután hosszú küzdelem végén T2-esemet kizárólag analóg irányítóként volt hajlandó felismerni (fekete pont), de a játék billentyűzetről is tökéletesen irányítható!

**Grafika**: Colin előnye a második generációs 3D-kártyákban és a bennük rejlő lehetőségek kiaknázásában rejlik, nem véletlen, hogy a nagyfelbontású textúráknak köszönhetően az autók csodálatosak. Az utak (szögletes kanyarok), tereptárgyak, fák, nézők kivitelezését illetően a RC2000 magasan veri az új jövevényt, mert a Codies játékáról lerí a PSX-konverzió. Elmosott textúrák, ocsmány 2D-s fák-bokrok, külső nézetből nevetséges pilóta-navigátor kialakítás, elnagyolt, buta belső nézet steril műszerekkel és visszapillantó tükörrel jellemzik a grafikát. Mindemellett pedig, hála a PSX-konverziónak, az egész lassú, nagyon lassú: PIII 733-on, 128 MB RAM és Geforce2 mellett le kellett butítanom a grafikát, hogy élvezhető képsebességet kapjak (ezzel szemben a csodaszép Giants vagy No One Lives Forever 1600x1200-ban teljes részletességgel hasít a gépemen) – viszlát cubic mapping! Az esőcseppek és hópihék nem hullanak a szélvédőre, mely utóbbi törötten is épnek látszik belső nézetből. A féklámpák és a turbóból előtörő lángnyelv minden felületen tükröződik (beton, fű, sár, murva), és az ablaktörlőket külső nézetben elfelejtették megrajzolni. Pozitívumként a kigyorsításkor aszfaltra kenődő gumit, illetve puhább talajon a kerekek által kikapart kerékvájatokat említeném meg. Végeredmény: trehány munka konverziótól agyonvágott 3D-s motorral.

**Hangok**: a program azzal csábítgat, hogy nevéhez mérten a hangokat McRae valódi navigátora, Nicky Grist mondta fel. A motorfékek, turbó-visszalövések, kerékcsikorgások-kipörgések (aszfalt, kézifékes kanyar és eljő a Kánaán) hangjai csodásak. Aztán mintha elvágták volna, semmi közönség-ujjongás, egyetlen madár-





csicsergés vagy egyéb nyenyere sem hangzik fel, minden természetellenesen rideg. El sem tudom hinni, hogy erre nem jutott idő. A menü és arcade mód zenéi tipikus megtestesítői a „létezik" kategóriának...

**Fizika**: itt érkeztünk el oda, ahol Colin végképp alulmarad. Aki emlékszik még az RC2000-re, az tudja, hogy milyen nehéz volt a szerviz előtti szakasz teljesítése szakadó éjjeli havas esőben, alig működő, ki-kialvó reflektorokkal, gyakorta leálló ablaktörlőlapátokkal (kilátás semmi), gyorsulást megtagadó motorral, gyatrán fogó fékekkel, sebességi fokozatokat elvesztett és a meglévőket is kidobó váltóval és fokozatosan oldalra húzó autóval haladva! Colin esetében az 50 másodperc és 3 perc 40 másodperc között váltakozó szakaszok rövidsége erőltetett vonalvezetést szült, az autó sérülésmodellje csapnivaló, a kétszakaszonkénti szervizelés pedig minden gondomat megoldotta – akár ki is maradhatott volna. A sérülések mindig ugyanott és ugyanúgy jelentkeznek, elég egyetlen kicsi hiba, és a félméteres facsemetének csapódva is úgy állunk meg, mintha betonfalnak ütköznénk. Leszakadó elemek alig akadnak, az első pillanatban látványosnak tűnő lógó lökhárító, mozgó motorháztető és pattogó hátsó szárny gyorsan erőltetetté és nevetségessé válik. A gép „Expert" fokozaton is könnyedén verhető, nem ritka, hogy rallynként 40-45 másodperccel aláztam meg: ehhez mindössze a váltó és a felfüggesztés babrálására volt szükség. Az ugratások megvalósítása félelmetesen rossz, az autó dobozként repül, leérkezéskor pedig úgy tapad rá az útra, mintha a gumikat gyantával kenték volna be: rugózásnak, billegésnek, egyensúlyvesztésnek nyoma sincs. Felborulni szinte lehetetlen, ám egy-egy rossz ütemben vett kanyar után annál gyakrabban ütközhetünk láthatatlan falnak.

**Egyéb**: a FIA licenc hiánya nemcsak az eredeti nevek elvesztésével, hanem sajátságos pontrendszer kialakításával is járt. A visszajátszások szépek, de lehetetlen őket lementeni! Az alapvető funkciógombokon kívül az ablaktörlő lapátok, de még a fényszórók is maguktól lépnek működésbe – mágikus! Az előző részben oly csodás Indonézia eltűnt, igaz, ezúttal már pályánként nem hat, hanem tíz szakaszt kapunk, csakhogy igen gyakori, hogy egy szakaszt kétszer, azaz oda- és visszafelé is teljesíteni kell. Szintén az első részben mutatkozott be a mai napig egyedülálló koszolódási modell, mely a 2.0 esetében meg sem közelíti az elődöt, az autóra tapadó foltok inkább nevetségesek, semmint valóságosnak tűnnek. A szürkületi és esti szakaszokhoz használt kiegészítő fényszórók is eltűntek. Mint már említettem, minden tereptárgy betonszilárdságú, még a legegyszerűbb útjelző táblák és szalmabálák is. Nagy hiba, hogy szinte minden út a valóságtól eltérő módon sztráda szélességű. Végső adalékként a Corolla belső nézetét említem meg, ahol emberünk lefelé nyúlkál a sebességváltóhoz, holott az a műszerfal közepén helyezkedik el.

### KETTŐPONTNULLA

Csalódás. Semmivel nem nyújt nagyobb élményt, mint az előző rész, és nagyságrendekkel gyengébb, mint az RC2000. A bajnokságban ugyanúgy az első hatban kell szerepelnünk, hogy továbbléphessünk, ha pedig bónuszautókra (Metro 6R4, Lancia Stratos, Peugeot 205 Turbo 16, Lancia Delta Integrale, Ford Sierra Cosworth, Ford Racing Puma, Mini Cooper S és Mitsubishi Lancer Road Car) és csalásokra vágyunk, akkor mind a 8 rallyt mindhárom nehézségi fokozaton meg kell nyernünk.

Ismét olyan programot teszteltem, melyet minimális erőfeszítéssel, pusztán a köré csapott hírveréssel próbáltak meg milliós nagyságrendben értékesíteni.

*Dauby*
*tamas.daubner@renault.hu*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.banana1.demon.co.uk/cm
www.wireplay.co.uk/clubs/

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 23/25 |
| ZENE/HANG | 11/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 32/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 13/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

83

PII450, 64MB RAM, 650MB HDD, D3D

# SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

**StartBox**

Fejlesztő: Digital Illusion
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.stcc2.net

### AZ IGAZI STCC

Mi is az az STCC? Mint a játék neve is mutatja, ez a rövidítés a svéd túraautó-bajnokságot takarja. A BTCC, tehát a brit bajnokság gyengélkedése miatt (három autómárka egyidejűleg szállt ki, és ezzel a lépéssel szerintem lassú halálra ítélték a sorozatot) a figyelem középpontjába a svéd került, hiszen Európában sehol máshol nincs ennyi gyártó egyszerre jelen. Az autókról annyit érdemes tudni, hogy 2 literes motor dohog bennük, az engedélyezett maximális fordulatszám 8500, 300 LE körüli teljesítményre képesek (az autók többségének lóerő-jelölése szerényen csak 300+...). Az iszonyú erőnek és az aerodinamikai megoldásoknak köszönhetően a végsebességük kb. 270 km/h, és 0-ról 100-ra mindössze 4,5 másodperc alatt katapultálják a bennük ülőket.

### AZ ELŐD

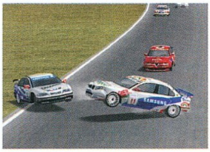
Nagy örömmel vettem kézbe a játékot, mert emlékeztem, hogy az első rész anno igencsak tetszett. Véleményem szerint csak azért nem kapott nagyobb figyelmet és elismerést, mert akkor a TOCA2 láz még javában tartott, holott jó néhány összetevőjében felülmúlta azt. Azóta pedig ebben a témában semmi nem jelent meg, teljesen elhanyagolták az autóversenyes játékok területét, úgyhogy kettőzött erővel száguldoztam hazafelé gépi meghajtású lovammal, hogy minél előbb az olvasómban tudjam a CD-t, és átadjam magam a túraautózás semmi mással össze nem hasonlítható hangulatának.

### MIT REJT A JÁTÉK?

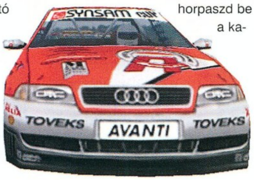
A dinamikus intro után fapados menüben találjuk magunkat annyi újdonsággal, hogy a háttér mozog, ugyanis valódi versenyen készült felvételeket raktak be. Ötletes. Az viszont nem tetszett, hogy nincs zene, így a menükben bóklászva csak az egér kattintását lehet hallani, és ez egy idő után kicsit lehangoló. A játékmódokat nem vitték túlzásba, csak a szokásosak közül választhatunk: Time attack (gyakorlás), Single Race (egy pályán versenyhétvége), Championship (bajnokság) és Multiplayer (hálózatos játék). A játék minden adata valós, a 2000-es évadnak megfelelő. Ha valamelyik játék teljesen hivatalos, az nálam mindig számíthat egy jó nagy piros pontra, mert egészen más hangulata van az embernek, ha tudja, hogy valódi versenyzőkkel és autókkal kell felvenni a harcot, és nem kitalált ellenfelek ellen kell küzdeni. Persze nem hiszem, hogy Tommy Rustad vagy Mattias Ekström neve sokat mond nekünk, de az a tudat megnyugtató, hogy a teljesen valódi és a legfrissebb STCC-t kapjuk a játék során. A pályák is megvannak egytől egyig, ráadásul pluszként versenyezhetünk a Kinnekulle Ringen és a Linköpings Motorstadionon (ezen a két pályán a valóságban idén nem rendeztek bajnoki futamot). Amolyan kiegészítésként a programba beépítették az SSR bajnokságot is, itt Chevrolet Camaro Z28-asok ellen lehet versenyezni. Ennek a bajnokságnak szintén van valóságalapja, ugyanis a svédeknél ez külön osztályt jelent (380 LE-s, hátsó kerék meghajtású, igencsak brutális autók).

### LÉPJ A GÁZRA!

Legelőször csak egy pályát érdemes töviről-hegyire megismerni, kitapasztalni a féktávokat, begyakorolni a kanyarokat (ajánlani tudom Falkenberget - egyszerű, de nagyszerű). De jó, ha tudod, hogy sok múlik az autóválasztáson, ugyanis mindegyik autó formája, műszerfala, hangja, mozgása teljesen más! Nézzük sorjában. Az autóformákat tökéletesen lemodellezték, az utolsó hajlatig az igazival megegyeznek, rég láttam ilyen remekműveket. A készítők nem estek abba a hibába, hogy egyenkasztnit csináltak, és arra húzták rá a különböző festéseket, jobb esetben ezt az alapformát alakították minimális mértékben, hanem jól láthatóan sok munka fekszik az egyes formák elkészítésében (ezt azért is könnyű megállapítani, mert a túraautóknál szabály, hogy az utcai változathoz képest nem lehet eltérni ezen a téren). Műszerfal: fotorealisztikus belső nézet minden autóhoz, a kormány forog, és a versenyző karja is remekül van megcsinálva. Azt viszont sajnálom, hogy a műszerfal „nem él", csak egy üres kijelző van helyette. A különböző értékek (fordulatszám, sebesség, fokozat stb.) jobb híján a képernyőn jelennek meg. Hangok: egy idő után az autókat már hangról is meg lehet ismerni, annyira élet-



szerűek. Az Audi kicsit brummogós, a Nissan sivítós és így tovább. Az autók mozgása pedig attól függ, hogy milyen az adott kocsi karakterisztikája. A hátsó kerekes BMW-t jól lehet csúsztatni (fantasztikus, ahogy apró ellenkormányzással meg lehet fogni az autót), a négy kerék meghajtású Audit könnyebb vezetni kanyarokban, a többi, első kerekes autó esetében (Volvo, Nissan, Ford, Honda, Alfa Romeo és Chrysler) meg vigyázni kell a gázadással, hogy ne tolja kifelé az orrát. De nem csak ebben különböznek, hanem a teljesítményben is. A legtöbb autó eléri a 300 LE-t, de például a BMW „csak" 296, és ez érződik is (sőt, ahogyan az illik, a menettulajdonságok is mások, úgyhogy nem biztos, hogy a legerősebb autó a nyerő). Természetesen lehetőséged van belepiszkálni az autó beállításába, és ez erősebb ellenfelek esetén szinte kötelező. Fékerő-elosztás, az autó magassága, lengéscsillapítók, váltóáttétel és egyéb finomságok (ha nem akarsz ezzel szöszmötölni, akkor a CD-n lévő Autószimulátor rovatból mindegyik pályára tölthetsz le setupokat). Érdekes, hogy a verseny előtt meghatározhatod a rajt típusát (álló vagy repülő), és ha úgy gondolod, akár visszafelé is körözhettek. Az időjárást is megválaszthatod, mert az is bele lett építve. Persze túlságosan sokat nem szabad várni. Mindössze arról van szó, hogy lehet esőben is menni, de a verseny folyamán egész végig esni fog, semmi hirtelen elállás, semmi felszáradás. Kárpótlásul viszont az autók remekül mozognak a vizes aszfalton, nem szabad hirtelen mozdulatot végezni, mert annak megpördülés lesz a vége. És ne felejtsd a boxban a vizes gumikat! A gépek száraz viszonyok között is élethűen viselkednek: kellőképpen tapadnak, az optimálistól kicsivel nagyobb sebesség esetén menthetetlenül kicsúszol, a füvön a valóságnak megfelelően csúszkálsz, a kavicságy pedig biztonságosan megfog. Kopott gumival pedig igencsak meg fogsz izzadni. Persze néhány részleten lehetne még javítani (pl. ha füvön satuféket nyomsz, a kocsi nem tör ki oldalirányba), de összességében elfogadható. Az ellenfelek ügyessége szintén tetszett, pont annyira erőszakosak, amennyire kell (ebben a versenyosztályban egy-két bodicsek bőven belefér). A nagy tülekedésben óhatatlan, hogy ne horpaszd be a karosszériát, és ezt szó szerint értem. Olyan törésmodellt építettek be ugyanis a játékba, amelyik engedélyezi a gyűrődést. Épületes látvány a verseny végeztével megszemlélni az autókat: itt egy kis horpadás, ott egy kis törés, teljesen úgy néz ki, mint az életben (ezzel nem azt akarom mondani, hogy most mindenki próbálja ki ezt a családi autóval...). De az is az engine-nek „köszönhető", hogy darabok nem tudnak leszakadni (motorháztető, lökhárító), pedig néhányszor ronggyá törtem szegény kis Nissant. Az autók nemcsak külsőleg sérülnek, hanem belül is le lehet amortizálni őket. Néhány nagyobb ütközéstől a futómű meg fog sérülni, a váltó tönkremegy, a kormány elkezd egy irányba húzni és ehhez hasonlók. A sérült részek a kiterített autóképen először lassan villognak, majd gyorsan, és ha az adott elem teljesen elromlott, akkor folyamatosan világít. Ekkor már csak az első útba eső MÉH telepet érdemes célba venni, és leadni az autót, mint ócskavas, másra már amúgy sem használható. Ezt abból is észre fogod venni, hogy legfeljebb 30-cal tudsz menni, és szegény verda zörög-csörög. A verseny végén (és csak akkor, ha beérkezel a célba!) van ugyan visszajátszási lehetőség, de meglehetősen pocsékul sikerült megvalósítani. Nem lehet megállítani vagy visszatekerni, és csak egyszer lehet megnézni, mert ha kilépsz belőle, még egyszer már nem tudsz visszamenni, mentésre pedig nincs lehetőség. Ha már a mentésnél tartok: A játék során sem lehet menteni, bár arra nincs is akkora szükség, hiszen egy verseny kb. 30 perc időtartamú, ezt pedig mindenki le tudja játszani egyvégtében.



## A FEKETE LEVES

A játék grafikája nagyon szép, csak sajnos ennek megvan az ára is. Megszoktam, hogy a gépemen (Celeron 450, TNT1) 800×600-ban még a mai játékok is aránylag gyorsak, de ebben az esetben vissza kellett vennem a felbontást 640×480-ra, mert annyira szaggatott. Ha sok ellenfél van beállítva, ráadásul az eső is esik, bizony még így is előfordul, hogy időnként lelassul. Kíváncsiságból felraktam 1024×768-ba, de az eredmény igencsak lehangoló volt. A diavetítés ehhez képest őrületes száguldás... Az 1280×1024-es maximális felbontást meg sem említem. Cserébe viszont a látvány tényleg minden igényt kielégít. Még arra is figyeltek, hogy az életben a pályát övező falról hullik a vakolat, és így is rajzolták meg (az is igaz, hogy ha végighúzod rajta a kocsit, a csík nem látszik majd, kár). Egyedül az ablaktörlő és az esőcseppek hiányoznak a szélvédőről.

## 300 LE-S PORSZÍVÓK

A túraautóknak jellegzetes hangjuk van (legjobban a porszívóhoz hasonlít ), egyszerre brutális és fülsüketítő. Tökéletesen illeszkedik minden autóhoz. Nekem a BMW-é tetszik a legjobban, de a Camaróé se kutya. Kívülállók számára talán idegesítő lehet, ezért azt javaslom, hogy lehetőleg ne hajnali háromkor kezdjél el játszani, mert a szomszédok biztosan kihívják a rendőröket csendháborítás miatt. Ők ezt a tökéletességet valószínűleg nem értékelnék túlságosan. Az ütközés, a füvön, illetve a kavicságyban haladás hangjai is nagyon életszerűek. A többiről ezt már nem igazán mondható el. A közönség moraja 4 mp-es végtelenített szalagból áll (szerencsére ki lehet őket kapcsolni), maximális fordulatszámon a motorhang időnként kihagy, motorfék esetén teljesen elhalkul, és a gumi vizes aszfalton is csikorog (ez azért durva).

Végezetül bátran kijelenthetem, hogy az autós játékokat kedvelőknek jó választás lehet.

Csak azt a gépigényt tudnám feledni...

*Tasnádi Zoltán*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

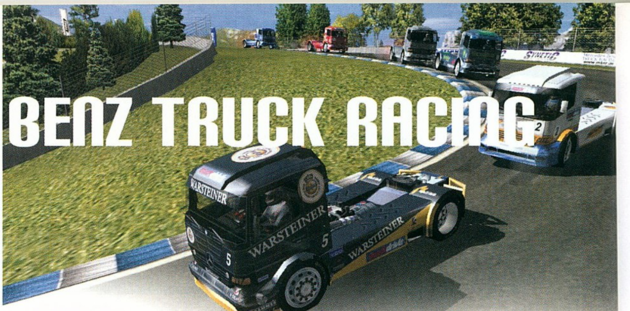
www.dice.se
stcc2.virtualave.net

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 23/25 |
| ZENE/HANG | 13/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 34/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 14/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

P300, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

**88**

# MERCEDES BENZ TRUCK RACING



**StartBox**

Fejlesztő: Synetic
Kiadó: THQ
Web: www.mbtr.de

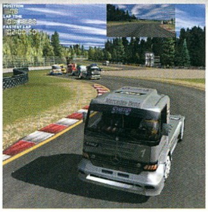
### REPÜLŐRAJT

A szárnypróbálgatásait a N.I.C.E. árkád autósjátékkal, majd annak második részével végző Synetic szinte a semmiből robbant elő, és készítette el ezt a minden szemszögből nézve kitűnő szimulátort. Ráadásul e mű premier a számítógépes játékok történetében: kamionversenyt fejlesztettek ki! Természetesen megszerezték a nagyhatalmú FIA megfelelő licenceit, így az Európa Bajnokság mind a kilenc hivatalos pályáját (ezen felül két fiktív is készült még) és az összes Mercedes-Benz gyári menőt saját névvel és járgánnyal építették be a játékba. Ezek az 1360 LE-s, 12000 cm3-s, dupla turbófeltöltővel ellátott monstrumok alig 6 másodperc alatt gyorsulnak 100-as tempóra, miközben tömegük meghaladja az 5 tonnát. Végsebességüket csak a játékban ízlelhetjük meg igazán (beállítástól függően 240-250 km/óra), hiszen a nézők biztonsága érdekében a valóságban elektronikus szabályozás gondoskodik arról, hogy ne léphessék túl a 160-as tempót.

### VÍZHŰTÉS ÉS LÉGFÉK

Néhány kisebb bakitól eltekintve az alkotók nem tudtak hibázni. A menürendszer rendkívül igényes, áttekinthető, ugyanakkor minden részletre kiterjed. Találunk itt szabály- és pályaismertetőket (a sportág veteránja, Steve Parrish elbeszélésében), kedvünkre gyakorolhatunk szellemautók ellen, de részt vehetünk egyszerű hétvégén, és végül Bajnokságot indíthatunk útjára – a visszajátszásokhoz komplett vágószoba tartozik.

A kamion viselkedése egész egyszerűen egyedülálló, hiszen a hihetetlen tömeg, az előretolt vezetőfülke miatt eltolódott súlypont, a nagy kerékméret mind-mind egyedi vonások. Ennek fejében az irányítás nagyon nehéz, a kamion nemcsak kigyorsításkor, de heves fékezésekkor is kitörésre hajlamos, bár viszonylagosan kordában lehet tartani a fék finom adagolásával és hirtelen gázelvételekkel. A sokrétű meghibásodási modell teljesen új adalékokat is tartalmaz, ilyen például a turbók meghibásodása, a fékezéshez használt víz vagy az üzemanyag elfolyása, a javíthatatlan defekt (ezúttal nincs lehetőség kerékcserére vagy más szerelésre). Teljesen váratlanul nem fognak meglepetések érni, mert segítőtársunk a boxból folyamatosan tájékoztat minket kamionunk állapotáról, és azonnal fülünkre szól, ha hibát észlelnek. Masinánkat össze is törhetjük – a test-test elleni küzdelem minden futam szerves része -, az előbb csak billegő, majd a karosszériát elhagyó darabokra vigyáznunk is kell, mert nekik ütközve könnyen kiperdülhetünk. A változó időjárás vezetési stílusunkra is kihat, hiszen esős időben nemcsak a fű, hanem a kerékvetők érintése is fokozottan veszélyes.



### SZÉPSÉG ÉS SZÖRNYETEG

A grafikáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, minden a helyén van és igényes – egy-egy kamion több mint 1500 poligonból áll. A fényezésen játszó fények, a pályákhoz felhasznált élénk színek és változatos textúrák megkülönböztetik a programot. A versenyhez kapcsolódó hangok esetében egyedül az ütközések során bejátszott effekttel nem voltam kibékülve, a kamionokra oly jellemző hanghatások tökéletesek. A pályák zajosak, a közönség és a hangosbemondó él, a boxból beszélő csapatfőnök mindenről tájékoztat.

A mesterséges intelligencia egyetlen hibája, hogy túl jóra sikerült: Az ellenfelek mindig élveznek valamiféle előnyt, legyen szó akár ütközésekről, akár kigyorsításokról, hibára pedig rendkívül ritkán hajlamosak.

### KOCKÁS ZÁSZLÓ

Kár, hogy nem bújhattam Harri Luostarinen bőrébe, hogy a Caterpillart kipróbáljam. Kár, hogy a program rétegjáték. Hiánypótló, tökéletes szimulációja és részletessége viszont minden fanatikusnak kötelező darabbá teszi!

*Dauby*
*tamas.daubner@renault.hu*

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 24/25 |
| ZENE/HANG | 12/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 34/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 15/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

PII450, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

**90**

# ALICE

**StartBox**

**Fejlesztő:** Rogue Entertainment
**Kiadó:** EA
**Web:** www.ea.com

Befordulsz a sarkon, és pár jó irányzott rakétával darabokra szaggatod a közelharcba bonyolódó társaidat. Excellent! Egy pillanatra elmosolyodsz a képernyő előtt, ám az akció tovább pörög: süvítenek a rakéták, kaszál a plazma, lövedékek csapódnak a páncélodba. Hamarosan elborít a vörös köd, majd a következő sarkon szembetalálkozol a végzetes rakétával. A robbanás méterekre repít az éltető energiától, a földre zuhanva érzed, hogy itt már csak az újraszületés segíthet. Hiába, no, a halál nem válogat. A jelenet „hátterében" a zavartalan feltételeket a Quake3 engine biztosítja, kis túlzással felépíti nekünk a mátrixot, ahol digitális kivetülésünk végre megszabadulhat a fizika jól megszokott korlátjaitól. A Rogue Entertainment fejlesztőinek épp erre volt szükségük, amikor elhatározták, hogy híres angol író, Lewis Carroll klasszikus gyermekmeséiből játékot készítenek. Így született meg a Q3 engine kibővített alapjaira építve az American McGee Alice, amely a látvány alapján joggal nevezhető a tavalyi év egyik kellemes meglepetésének. Talán a név itt rögtön magyarázatra szorul. American McGee a kiadó, az Electronic Arts szárnyai alatt irányította a fejlesztést, érdekes, hogy a pályafutását pont az id tech supportján kezdte. Később játékdesignerként tevékenykedik, majd '98-ban kerül az EA-hoz.

Hozzá hasonlóan a szakmát a fejlesztők sem ma kezdték, hiszen a Rogue Entertaiment korábban már együttműködött az id-vel az egyik Quake II Mission Pack elkészítése kapcsán. Ugyan a Ground Zero csak a fanatikusok körében vált ismertté, azért arra mindenképpen jó volt, hogy a csapat tapasztalatokat szerezzen a 3D-s játékok fejlesztésében és a Quake engine lehetőségeinek kiaknázásában. Akkor a nagy kiugrás nem sikerült, ám úgy tűnik, hogy az Alice kedvező fogadtatásban részesül. Lássuk hát, hogy mit is tettek érte.

A történet főszereplője Alice, a kislány, akit jól ismerhetünk gyerekkori emlékeinkből. Gyanítom, hogy az Alice Csodaországban és az Alice Tükörországban a mai napig sok család könyvespolcán megtalálható, bár tapasztalataim alapján a teljes történetek már a feledés homályába vesztek. A számítógépes adaptáció nem kötődik szorosan egyik könyvhöz sem, bár a kalandjaink Csodaországban bonyolódnak, továbbá a két mű szereplőinek és helyszíneinek java a monitoron is visszaköszön majd. Az intro gyorsan tudatosítja bennünk, hogy itt bizony valami egészen kivételes és formabontó alkotással állunk szemben. Megadja a játék alaphangulatát, és egyben finoman figyelmeztet arra is, hogy az Alice előtt álló megpróbáltatások nem lesznek azonosak valamiféle könnyed esti mese átlagos cselekményével. Ennek ékes bizonyítékaként egy elmegyógyintézetben ébredünk, ám pár perc elteltével újra elveszítjük az eszméletünket, és végleg a tudatalattink hatalmába kerülünk. Hosszú-hosszú zuhanást követően megérkezünk Csodaországba.

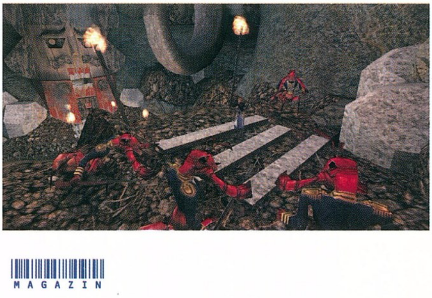
### LENN, A NYUSZI BARLANGJÁBAN

A történet az eredeti mű hagyományainak megfelelően a piros szemű fehér nyuszi feltűnésével kezdődik, ám a folytatás elkanyarodik az oxfordi matematika professzor által papírra vetett Csodaországi kalandoktól. Először is már a kezdet kezdetén feltűnik a Fakutya, és elkápráztat minket a hihetetlenül jól eltalált, kellemesen behízelgő hangjával (Alan Rickmant korábban a Die Hard rosszfiújaként ismerhettük). Örömteli tehát, hogy végigkísér minket a történeten, néha jó tanácsokkal lát el, illetve adott billentyű lenyomására bárhol a segítségünkre „siet". Ilyenkor többnyire homályos és hasznavehetetlen okoskodásokkal példálódzik, de hát mit is várhatnánk egy folyton vigyorgó Fakutyától? Nem baj, nem is ezért szeretjük. A történet teljesen lineáris, azaz a kalandok végére egyetlen út vezet. Ezen járva időnként átvezető animációk tarkítják a játékmenetet, ilyenkor tanúi lehetünk Alice elszántságának, kétségbeesettségének, egyáltalán a szituációtól függő hangulatának. Idővel kiderül, hogy fő ellenségünk, a Királynő életének kioltása egyszerre rendezi Csodaország ügyes-bajos viszonyait és a saját elménkben uralkodó zavaros állapotokat is. Nincs tehát más dolgunk, mint kilenc világon keresztül behatolni a sötétség szívébe, és elpusztítani a Királynőt.

Már az első pályán nem tudunk szótlanul elmenni a grafikai megvalósítás magával ragadó elemei mellett. A helyenként kissé plasztik érzést keltő Q3 motort mintha csak a mesevilág életre keltésére tervezték volna. Persze, ehhez kellett a pályatervezők fantáziájának ébersége is, mindenesetre a végeredmény többnyire lenyűgöző, helyenként pedig teljesen ámulatba ejtő világokat eredményezett. Külön öröm, hogy a pályák felépítése gyakran élesen eltérő, azaz a zárt folyosórendszerektől a hatalmas nyílt terepig minden létező környezetben kalandoznunk kellett. A többnyire racionálisan, azaz a való világ képére felépített pályák mellett az igazi gyöngyszemek mindössze Csodaország furcsa törvényeinek felelnek meg. Itt aztán minden megtörténhet, ajtók repkednek a fejünk felett, toronymagas könyvek nyúlnak az égbe, csigalépcsők vesznek a sötét ürességbe. Amennyiben ezek jól átgondolt,

látszólagos kuszasága sem sokkolna eléggé, érdemes megcsodálnunk a jégbirodalmat, a sakktáblák fekete-fehér világát, vagy a mechanikus szerkezetek szűnni nem akaró fogaskerekeit. Csodaországban bármi megtörténhet, és a grafikusok meg a pályatervezők gondoskodtak is róla, hogy valóban ezzel az érzéssel üljünk a monitor előtt. A grafikai változatosság mellett a játékmenet az akció játékokban fellelhető szokványos elemek turmixának tekinthető. Kezdetben, pár kártyalap kettészelését követően úgy tűnt, hogy az Alice-ben a küzdelem kevés élvezettel szolgál. Később a fegyverarzenál bővülése, az ellenfelek minőségének javulása és a játékmenet ügyességi feladatainak feltűnése orvosolta a bajt. Bár a gyilkoló eszközök skálája az egyszerű késtől a Blunderbluss elképesztő romboló erejéig terjed, mégsem érdemes folyamatosan a legpusztítóbb eszközzel rohangálni. A szörnyeknek és főellenfeleknek megvannak a mumusaik, ezekkel még hard fokozaton is minden nehézség nélkül kiírhatók. Érdekes lehetőség, hogy a Démoni Kockák segítségével megidézhetünk egy pokoli teremtményt, aki a haláláig az oldalunkon küzd majd. A megidézés, azaz a kockák elvetése sajnos nem minden esetben sikeres, sőt, az is előfordult, hogy a materializálódott lény szépen ellenünk fordult. A pokol démonai tehát nem túl megbízhatók, és a küzdelembeli szerepük is inkább jelképes. Szinte csak akkor hasznosak, ha nagyobb tömegben elterelik rólunk a figyelmet. Ettől eltekintve a démonidézés jó móka, ráadásul a programban többféle teremtmény is létezik, így lehet izgulni, hogy mikor melyik hallgat a könyörtelen hívó szóra. Ugyancsak nem szokványos fegyver a Jackbomb, amely egy dobozból kiugró gonosz bohócfej képében keseríti az ellenfeleink életét. A Démoni Kockákat leszámítva az összes fegyver rendelkezik másodlagos támadással, így tudunk például kést vagy szöges csillagokat dobni. Említésre méltó még az IceWand, ezzel remekül lefagyaszthatjuk a fire impeket és a többi kisebb teremtményt. Sajnos a kést leszámítva az összes pusztító eszköz sikeres használatához akaratra van szükségünk. Ennek a mértékét a jobb sarokban található kék folyadék jelzi, amennyiben ez elfogy, kénytelenek leszünk a „vacak" késsel megváltani a világot. A képernyő bal oldalán a piros színű üvegcse a józanságunk tükre, gyakorlatilag az életerő megtestesítőjét tisztelhetjük benne. Végül a nagy misztikumok alapja a meta eszszencia, amely a legyőzött ellenfelek után a levegőből gyűjthető be. Ezzel, illetve a pályákon található piros és kék üvegcsékkel tölthetjük fel az életerőnket és az akaratunkat. Létezik a játékban egy olyan fegyver is, amely szerepet kap a történet során. Az Eyestaff darabjait kalandos úton kell megszereznünk, ami nem is csoda, hiszen a varázslatos fegyver az egyik döntő ponton a továbbjutásunk kulcsa lesz. Régi hagyományként a Rogue is készített animációkat az irányítás hiányában magára maradó Alicenek. Ezek a kézben tartott fegyver függvényében változnak, és helyenként jól példázzák az egész játékban fel-feltűnő morbid, kissé kegyetlen humort (teszem azt, a feldobott kártyalapok beleállnak a kislány homlokába...). Szóval mindenképpen érdemes kivárni őket:). Egy valami nem jellemző a játékra. A nyálas történet. A mesevilág valóban magával ragadó, de időről-időre valami megrázó éri a játékost. Kezdetnek palacsintává lapítják a piros szemű fehér nyuszit, ami azért nem várt fordulatnak számít. Alice a történtek láttán rögtön zokogni kezd, ám végül megkeményíti a szívét, és egyre elszántabban halad előre. Később elveszítjük egyetlen komolyabb szövetségesünket, a Griffmadarat, sőt az események végkifejlete előtt a Fakutya arcáról is lefagy a mosoly (Azért ezt nem kellett volna...:)). Cserébe sorra hullanak a Királyi család elképesztő kinézetű tagjai, akik közül a Kalapos már régi ismerősünk lehet. Végül Alice az egyébként bájos, ám most roppant mérges kislány eljut a Királynő trónjáig, és kezdetét veszi az utolsó csata.

A sok-sok késdobálást helyenként ügyességi és logikai feladatok színesítik. Utóbbiak nem vetekednek a szerepjátékok fejtörőivel, és az előrehaladásunkat sem képesek tartósan megakadályozni. Helyenként viszont szórakoztatók, és többek között ez is gondoskodik róla, hogy ne fásuljunk bele a végigjátszásba. Az ügyességi részek viszont igencsak hajmeresztőre sikeredtek, bár sokszor könnyebb a feladat, mint azt első ránézésre gondolhatnánk. A forgó, billenő, el-eltűnő platformok még az edzett Tomb Raider rajongóknak is meglepetéseket okozhatnak, ám összességében a játékmenet nem válik ide-



gesítővé, sőt elmondható, hogy igazán komoly buktatót a program később sem tartogat. A főellenfelekkel viszont meggyűlhet a bajunk, ezért következzen most pár jó tanács, amelyek segíthetnek a továbbjutásban:

• A Griffel végző repkedő robotmadár (Nem, MegaManek nincsenek a játékban:)) hard fokozaton már igen komoly kihívás. Percekig csak tétlenül néztük, ahogy pillanatok alatt többször is porrá égeti Alice-t úgy, hogy közben megsebezni sem tudtuk. Mégis könnyen elbánhatunk vele, ha ügyelünk arra, hogy amíg a levegőben van, mindig a nyaka alá szaladgáljunk. Így nem tud ránk fordulni, s ha mégis megteszi, az utolsó pillanatban jó eséllyel félre tudunk ugrani. Ilyenkor mellé fújja a lángot, közben pedig lehet késekkel pumpálni. Idővel felhagy a repkedéssel, vesztére, hiszen a tér közepén lévő szigetet kerülgetve könnyen távol tarthatjuk magunktól.

• A Királynő és a pokoli démon ellen szintén a késdobálásnak látjuk majd jó hasznát, közelről nem is érdemes próbálkozni velük. Utóbbi nem adja könnyen magát, de ha folyamatosan ugrálunk körbe a lebegő szigeteken, van némi esélyünk a győzelemre. Érdekes, hogy játék végén az első fegyverrel tudunk hatékonyan küzdeni, ami azért ellenkezik az FPS-ek jól bevált modelljével.

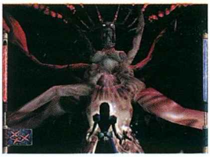
• A főellenfelek terepén a gép humánus módon mindig újrateremti a felvehető meta esszenciákat, ezért ne csüggedjünk, igen alacsony életerő mellett is érdemes elszántan küzdeni. Egy kis rohangálással hamar a maximumra tornázhatjuk a józanságunkat.

• A robotok ellen a pattogó Jacks az ultimate fegyver, de érdemes használnunk az összes komolyabb ellenfél leküzdésére is.

## AZ ÉBREDÉS UTÁN

Összegzésképp elmondható, hogy a harmadik személy nézőpontú 3D-s akciójátékok között az Alice a tavalyi év kiemelkedő alkotásának számít. A pályatervezés az id-s fiúknak is a dicséretére vált volna, de igazság szerint már a témaválasztás is igazi telitalálatnak bizonyult. Olyan történetet dolgoztak fel, amelyről mindenki hallott, ám ennek ellenére mégsem ragasztható rá az elcsépelt jelző. Felépítették Csodaországot, átvették a népszerű szereplőket, életet adtak sokunk régi emlékeinek. Az angolszász humor sem hiányzik teljesen az amerikai adaptációból, bár a játékmenet inkább fekete humorban és groteszk képi megjelenítésekben bővelkedik. A zenei aláfestés Chris Vrenna nevéhez fűződik, aki korábban a Nine Inch Nails dobosaként vált ismertté. A baljós dallamok kiválóan asszisztálnak az elénk táruló látványhoz, akárcsak a hanghatások és a szereplők meglepően jól eltalált beszédhangjai. (Akit a téma esetleg komolyabban érdekel, az itthon is beszerezheti az Alice Csodaországban angol nyelvű változatát, amely egy kazettával kiegészítve segíthet az angol nyelv gyakorlásában. A gond csak az, hogy amikor meghallottam a Fakutya sipítozó hangját, úgy elment a kedvem az egésztől, hogy a lelki békém helyreállítása érdekében gyorsan visszatértem a játékhoz.) Multiplayer rész nincs a játékban, a fejlesztők végre felismerték, hogy teljesen felesleges a kifejezetten többjátékos módra fejlesztett programok mellett az Alice-t is ringbe küldeni. A netes leírások egyedül a játékmenet sablonosságát kifogásolták, így fordulhatott elő, hogy szinte sehol nem kapott 90% feletti értékelést. Sokak szerint valami átütő hiányzik az Alice végigjátszásából, bár a grafika alapján akár az év játéka is lehetne. Az egyik pályán a kapcsolók által megszólaltatott dallamok között kell különbségeket tennünk, ez önmagában árválkodik, mint egyedi ötlet. Részemről a játékmenetet komolyan nem kifogásolnám, hiszen a fejlesztők érezhetően törekedtek arra, hogy a játékban mindig történjen valami, soha ne unatkozzunk. Vannak részek, amelyek igazán „belerántanak" a játékba, nekem ilyen volt a könyvtár, ahol a hangulatos összhatás teljesen a monitor elé kötött. Ezekért, a formabontó történetért, a meseszép pályákért, a különös világért és az új élményekért feltétlen érdemes végigjátszani az Alice-t. Többször nem fogod elővenni, de biztos, hogy később is emlékezni fogsz rá.

*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*



**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.alice.ea.com
www.wonderland.co.uk

• Meg nem erősített pletykaként felmerült, hogy az MTV Films hozzáfogott az Alice Csodaországban újabb moziváltozatának előkészületeihez. A kétezres feldolgozás főszereplőjének Britney Spearst szeretnék megnyerni, ám a népszerű énekesnő az ajánlatra még nem bólintott rá.

• Az Electronic Arts kiadott egy patch-et, amely orvosolja az Alice belassulásait a Matrox kártyákkal szerelt gépek esetén. A nehézség alapvetően a G400-as kártya tulajdonosokat sújtja, de nem elképzelhetetlen ettől eltérő chippel szerelt Matrox kártyák használata során sem. A 64k-s fixet megtalálhatjátok a PC Guru CD mellékletén.

*Lewis Carroll (1832-1898)*

• Angol író és matematikus. Az Alice Csodaországban három kislány számára kitalált mesékből született meg. Az epizódokra tagolódó álom a gyermekversikék ritmusa szerint alakul, és a gyermeki logika képzelgéseit adja vissza. Folytatása az Alice Tükörországban, amelyben Alice egy sakktábla alakú országba utazik; az író ezen a sakktáblán játszva egyszerre csillogtatja gyermeklélektani ismereteit és matematikai műveltségét. Meséinek logikája valójában közelebb áll a játékelmélethez, mint a gyermeki közvetlenséghez. A káprázat-asszociációk, a gondolatok, a viselkedések, a szavak egymásba csúsztatása nem a tudomány fonákja, hanem a termodinamika és a statisztikai matematika átültetése képekbe.

*(Forrás: Larousse Enciklopédia)*

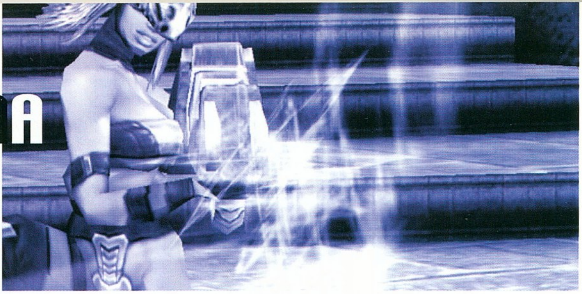
• Érdekes észrevétel, hogy a Load/Save képernyőn a szokásos opciók mellett Delete gombot is találunk, így a sort szépen összeolvasva eljuthatunk az LSD rövidítéshez. A játékban meg tobzódnak a gombák, szóval ezek érdekes véletlenek. No comment:).

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 24/25 |
| ZENE/HANG | 13/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 32/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 15/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

**88**

P550, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D,

# TEAM ARENA



**StartBox**

Fejlesztő: id Software
Kiadó: Activicion
Web: www.activision.com

Végre valahára elérkezett a nagy nap, amikor a szerkesztőség FPS-re éhes magja a keze közé kaparinthatta az id Software közel egy évig tartó fejlesztését, a Team Arenát. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az alapjáték kiegészítőjéül szolgáló Aréna kötelező házi feladata volt az id-nek, mivel a nagy konkurens (Unreal Tournament) többjátékos lehetőségeivel messze lekörözte riválisát, amit a shooterek atyjaként emlegetett John Carmack nem nézhetett tétlenül. A végeredmény azonban minden képzeletünket felülmúlta, a 19 professzionálisan elkészített új térkép (11 új CTF, 4 Tourney és 4 Q3A CTF átdolgozás) minden egyes eleme aprólékos munka gyümölcse. A kivitelezésükre, felépítésükre egyetlen rossz szavunk sem lehet csakúgy, mint az átdolgozott gépi mesterséges intelligenciára, a forradalmi HUD-ra és a fantasztikus játékélményt eredményező új játékmódokra, fegyverekre és a felvehető tárgyakra, power upokra. A hely rövidsége miatt cikkemben megpróbáltam összesűríteni a TA újdonságait.

## JÁTÉKMÓDOK

**Capture the Flag:** Az egyik legősibb többjátékos játékforma, mely a Quake II megjelenését követően a legnépszerűbb csapatjátékká vált. A feladat most is ugyanaz: szerezd meg az ellenfél zászlaját, majd azt vidd haza, és érintsd hozzá saját zászlódhoz. Az elődhöz képest egyetlen különbséggel találkozunk csak, ugyanis csakúgy, mint a Q3A-ban a Team Arenában sem használhatunk Grapple Hookot, amit anno imádtam, hiányát azonban egyetlen multiplayer partin sem érzékeltem. Hozzá kell tennem, hogy dacára a következőkben említett új modoknak a szerkesztőség az újdonságok ellenére a CTF elkötelezett híve maradt.

**One Flag CTF:** Ez a játékmód a klasszikus CTF-re épül azzal az apró különbséggel, hogy ezúttal a harc egyetlen – a pálya közepén elhelyezett - zászlóért folyik, amelyet megszerezve csak

be kell vinnünk, és hozzá kell érintenünk az ellenfél zászlójához. Az OFCTF vonzereje a pergő játékmenetben rejlik, ugyanis a csapat minden egyes tagja megrohamozza az aréna közepét, ahonnan – a zászló elvesztése ellenére - értelemszerűen ugyanannyi időre van szükség ahhoz, hogy az ellenfelet követve, megelőzve visszatérjünk bázisunkra, és ott megakadályozzuk a pontszerzést. Ezután irány ismét a pálya közepe…

**Harvester:** A feladat egyszerű: lődd le az ellenfelet, rohanj az aréna közepére, gyűjtsd be a koponyáját, majd azzal rohanj az ellenfél bázisához a megérdemelt pontok reményében. Ennyi! De Gale szavaival élve az id eme modja kissé kaotikusra sikeredett, és az alapkoncepcióval ellentétben a csapatjáték kifejezéssel nem illethetjük azt. Az inkább partizánakciókra emlékeztető szösszenet nem aratott túl nagy sikert a PC Guru háziversenyen.

**Overload:** A klasszikus CTF mellett a legészvesztőbb játékélményt a fent említett játékmód okozta. A cél ebben is egyszerű: rohanjunk az ellenfél HQ-jára, ahol pusztítsuk el az ott elhelye-

A Quake III Arenát mind a mai napig a legjobb többszereplős FPS-nek tartom, amely valaha PC-n napvilágot látott. Gyors, dinamikus játékmenetéhez semmi sem hasonlítható, olyan ügyességi játék, amelyben csak az számít, hogy ki, mennyire tapasztalt az arénák talaján. Elért sikereire, hosszú és fényes diadalmenetére mindössze egyetlen tény vetett eddig árnyékot, mégpedig a zavaróan kevés beépített pályák száma és az elhanyagolt csapatjáték módok. De csak a mai napig – mondom újra -, s ezt nem véletlenül hangsúlyozom, hiszen a Team Arena megjelenésével az id-s fejlesztők minden lyukat, hiányosságot befoltoztak. Munkájukon tökéletesen látszik az a sokrétű tapasztalat, amelyet az eredeti Quake III elkészülése óta szereztek, ugyanis a Team Arena telepítésével felkerült új pályák mindegyike mérföldekkel szebb és játszhatóbb, mint a Q3A sokat látott DM és Tourney térképei. Akárhogy kerestem, nem találtam köztük olyant, amelyik egy kicsit ne tetszett volna. A gigantikus, 32 személyre szabottakat sajnos nem nagyon volt lehetőségem kipróbálni, de azokat is bebarangoltam, s már alig várom, hogy ISDN kapcsolattal rendelkező gépen kipróbálhassam őket. A három új játékmód közül leginkább az Overload nyerte el tetszésemet. Célunk, hogy az ellenség bázisán virító obeliszket eltakarítsuk, viszont ehhez nem elég minden tudásunkat latba vetni, ugyanis jókora kalap csapatszellemre is szükség van a siker elérése érdekében. Nem árt, ha csőstül, jól megszervezve indítjuk támadásainkat, ugyanis egy pár emberből álló védelem könnyen leírhatja az egyenként beszállingózó halálra-jelölteket. Mindemellett figyelni kell saját bázisunk védelmére is, egyszóval majdnem olyan összetett feladat, mind pl. a CTF. Egy szó, mint száz, a Team Arena az új „Multiplayer FPS King”, és most, hogy itt van, egyszerűen köszönetet mondott minden versenyzőnek, és elfoglalja megérdemelt helyét a trónon.

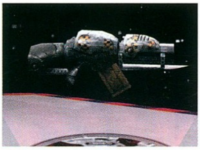
*Chris*

zett koponyát. Ebben a modban csakúgy, mint a CTF-ben igazi összehangolt csapatmunkára van szükség ahhoz, hogy a feladatot teljesítve értékes pontokhoz jussunk, ugyanis az elhibázott akciókat követően a koponyák „gyógyulni" kezdenek, és a végzetes időveszteség a vesztünket okozhatja.

**Team Tournament:** A Q3A 1-1 elleni küzdelmeire létrehozott játékmód tulajdonképpen semmilyen újdonsággal sem szolgál, ha csak az egyjátékos módban fejleszthető skillek megjelenését nem vesszük annak. Az erőtlen mod egyetlen vonzereje a hozzá járó fantasztikus pályákban rejlik, amelyek igazi Quake 1-es hangulatot árasztanak (Shoebaronnal őrületes csatákat vívtunk, melyek kimenetele a mesélő szemszögétől függően más és más lett! Maradjunk annyiban, hogy én nyertem).

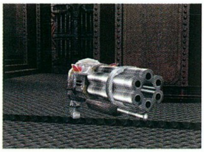
## FEGYVEREK

### Nailgun



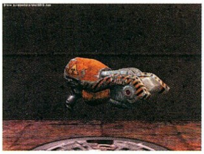
A Quake 1 legjobb fegyverét az id ismét elővette. Sokunk kedvence megújult formában, legendás mivoltához hűen hatalmas tűzerővel rendelkezik. A 10 fémszög kilövésére alkalmas mordály minden egyes tüskéje 20-at sebez, aminek köszönhetően a közelharc legpusztítóbb fegyverévé vált. Negatívumaként csak az aránylag lassú újratüzelési időt és a lövedékek lassú sebességét róhatjuk fel.

### Chaingun



Ismét egy régi ismerős! Ki ne emlékezne a Quake 2-es csaták sorozatlövő fegyverére. A Chaingunt a Quake 2-höz hasonló paraméterekkel ruházták fel azzal az apró eltéréssel, hogy a fegyver felpörgéséhez most jóval kevesebb időre van szükség. Használatakor eszméletlen kaszálásokat hajthatunk vele végre, ám mindvégig figyeljük a gépfegyver munícióját, mivel ez az ágyú zabálja leginkább azt.

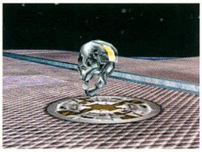
### Proximity Mines



A taktikus játékmódot követők kedvenc fegyvere, amellyel lehetőségünk nyílik a stratégiailag fontos területek és objektumok hermetikus elzárására. Fantasztikus érzés látni az ellenfelet, ahogy a zászlónk felé rohanva belegyalogol a rúd köré elszórt aknákba, amelyek cafatokra szaggatják őt. Ha a lövedék véletlenül ellenfelünk testét éri, akkor azt 10 másodperces visszaszámlálást követően - szerencsés esetben - a mennybe juttatja.

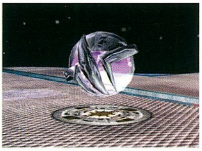
## TÁRGYAK

### Kamikaze



A Team Arena legpusztítóbb tárgya, amelyet használva gigantikus méretű atomvillanás rázza meg a képernyőt, és jaj annak, aki a detonáció közelében tartózkodik. Hatékonyan használhatjuk bázisunk védelmére, hiszen megér egy-két emberáldozatot a zászlónk épsége. Az Item nevéből következik, hogy annak használója is az enyészeté lesz!

### Invulnerability



E tárgy használóját rövid időre energiamező borítja teljes biztonságot adva neki. Az ellenfelek lövedékei a fizika törvényeinek megfelelően pattannak le a gömbről, és jó esetben annak feladójába fúródnak. Természetesen a mező használója kénye kedve szerint szanaszéjjel lövöldözheti az életére törő ellenségeket. Egyetlen negatívuma, hogy a mező viszonylag rövid idő alatt megszűnik.

## KITÜNTETÉSEK

A Quake 3 Aréna hangulatát fokozó kitüntetések száma (pl.: a két pontos railgun találatot követő „Excellent" felkiáltás) a Team Arenában tovább bővült. Az előbb említett beszólás a „two frags in two seconds – excellent"-re módosult de ezen felül további három díjat is üdvözölhetünk.

**Assist:** Ezt a kitüntetést abban az esetben kapjuk, ha a zászlóval rohanó csapattársunk életére törő ellenfelet a zászló beérkezése előtt lelőjük.

**Defense:** Saját bázisunk védelméért kapható díj, kiérdemléséért nincs más dolgunk, mint a zászlónk megszerzéséért elkötelezett gaz ellent a HQ közvetlen közelében a másvilágra küldeni. Ugyancsak kitüntetésben részesülünk, ha a zászlónkkal rohanó ellenfelet a pálya bármely pontján megsemmisítjük.

**Captures:** Ezt a díjat, a sikeres zászlószerzést követően kapjuk, ha azzal sikerül viszszatérnünk saját bázisunkra.

## POWER UP-OK

A csapatjátékok elengedhetetlen kellékei. A Team Arenában a felvehető Power Upok száma négy. Fontos megjegyezni, hogy e tulajdonságok felvételére csak a saját bázisunk közelében található Upok alkalmasak, valamit lényeges észben tartani, hogy hatásuk halálunkig tart, tehát nem áll módunkban eldobni azokat!

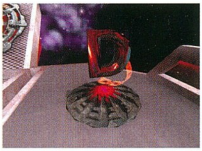
### Guard

A kedvenc Upom. Védekezésre és támadásra egyaránt alkalmas, ugyanis viselőjét fokozatosan gyógyítja (200 health 200 armor). Jaj annak, aki szemtől szembe találkozik valamelyik Guardos katonával!

### Scout

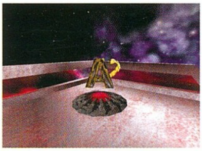
Hatására a játékos sebessége másfélszeresére nő! Ugyanez a szorzó igaz a lövedékek sebességére és azok újratöltési idejére is. A zászló megszerzésére ez az egyik legjobb Up, de vigyázzunk, mert használatakor semmiféle páncélt nem ölthetünk magunkra.

### Doubler



A Quad Damage felvételéhez hasonlóan a tűzerő növelésére szolgál azzal az apró különbséggel, hogy nevéből adódóan kétszeresére növeli azt.

### Ammo Regen



A leghaszontalanabb Up, amely arra hivatott, hogy újratöltse fegyvereinket. Az általunk játszott partik alkalmával azonban a lassú regenerálási időnek köszönhetően sajnos szinte használhatatlanná vált.

## UTASÍTÁSOK

A Team Arena kommunikációs rendszere jelentős változáson esett át. Az általunk kiadott utasítások végre hallható formát öltöttek, és az azokra történő reakciók is hallhatóan rádióüzenet formájában jelentkeznek a hangszóróban. Az id eme tettével tovább fokozta a játék hangulatát nem beszélve arról, hogy végre nem kell elolvasnunk a képernyő felső sarkában megjelenő üzeneteket.

**Attack:** Ezt az utasítást a CTF és a One Flag CTF módokban használhatjuk. A parancs kiadásakor utasítást adunk az ellenfél zászlajának megszerzésére.

**Defend:** Minden játékmódban használható utasítás, amely a saját bázisunk védelmére szólítja fel csapattársainkat.

**Camp:** Botok esetében területvédésre szolgál, emberek elleni játékban közöljük társunkkal, hogy jelenlegi pozíciónkon maradva védjük azt.

**Follow:** Egyszerű utasítás, amellyel felkérhetjük társainkat, hogy kövessenek minket.

Személy szerint én régebben rengeteget nyomtam a Quake-et és a Quake 2-t, de nem a látvány, hanem az akció kedvéért. Aztán lényegében ráuntam a first person shooter játékokra, és már csak akkor foglalkoztam érdemben ilyen játékkal, ha valami különlegeset tudott mutatni (például NOLF). A Guru szerkesztőségében az idők folyamán az emberkék áradoztak erről vagy arról a játékról, hogy milyen szép és milyen jó, de én valahogy nem tudtam belelkesedni. Jött a Quake III Arena, játszogattam vele, de már nem volt az igazi. Sokkal rá jött a Team Arena, felraktam, játszogattam, majd játszogattunk vele. Amikor az otthoni gépemen annak tudásából kifolyólag csak igen gyenge grafikai beállításokkal játszottam, akkor az tűnt fel, hogy jó ötletek vannak a TA-ban, és a mesterséges intelligencia igen jó, a magasabb szintű botok kellemetlen meglepetéseket tudnak okozni. Aztán szerencsémre vagy szerencsétlenségemre megnéztem nagy felbontásban és teljes grafikai részletességgel a játékot Matrox G400-on, és ekkor már nekem, az örök szkeptikusnak is elismerőleg biccentenem kellett. Nagyon-nagyon szép, grafikában jelenleg és vita nélkül a Team Arena a csúcs, kisebbfajta remekmű ilyen téren. Személy szerint a normál Capture the Flag és az Overload a két kedvenc játékmódom (az utóbbi dominanciájával), de a One Flag CTF sem rossz, ellenben a Harvester módot kicsit kaotikusnak tartom. Ami a játék feelingjét illeti, a Half-Life-féle Team Fortress óta ez a játék adta meg először azt az élményt, hogy „bevetésen" érezhettem magam. Talán az Overload mód ezért is áll a legközelebb hozzám, mivel ez a játékváltozat szimulál szerintem a legélethűbben valós szituációt: van egy célpont, amelyet csapatmunkára alapozva meg kell semmisíteni. A zászlóval való rohangálás már tényleg játék... Sajnos nem volt módunk kipróbálni a játékot hangkommunikációs támogatással, az addig sem elenyésző élvezeti faktor valószínűleg ilyen esetben kétszeresére nő. Számomra a játék közbeni, a program (de nem a botok) által elejtett beszólások osztatlan sikert arattak, mint például a „Holy shit!" a zászlóvivő bevitel előtti közvetlen elhalálozásakor. A különböző power upok igen jól eltalálták, mindenki megtalálhatja az egyéniségéhez legközelebb állót. Mindenkit figyelmeztetek, hogy a zöld S-sel jelölt power up neve valójában nem Scout, hanem Speed, ugyanis ha egyszer rákaptál a gyorsaság ízére, nehéz leszokni róla... Mellékes szempont ugyan, ám én fontosnak tartom megjegyezni, hogy nemsokára a Q3 Team Arena lesz az etalon benchmark program a 3D-s videokártyák tesztelése során, mivel processzor és grafikus alrendszer igénye jó ideig kellő mennyiségű munkát fog biztosítani az új generációs gfx chipek és CPU-k számára is. Ugyancsak megjegyzendő, hogy a játék net code-ja igen jó, modemen keresztül 300 körüli pinggel is játszható.

*tig*

**Patrol:** Ez szabadstílusú utasítás, amellyel járőrözésre szólítjuk fel társainkat.

**Retrive:** Ezt az utasítást a CTF és a One Flag CTF módokban használhatjuk. Kiadásakor elvesztett zászlónk visszaszerzésére kérjük csapatunkat.

**Escort:** Ezt az utasítást a CTF és a Harvester módokban használhatjuk. Kiadásakor a zászlóvivő kíséretére bíztatjuk társainkat.

## AZ EGYJÁTÉKOS MÓD

A Team Arena a hiedelmekkel ellentétben „tökéletes" egyjátékos móddal van felvértezve. A gépi ellenfelek AI-jának finomításának köszönhetően élvezetes, emberek elleni küzdelmet jól szimuláló játékmóddal lettünk gazdagabbak. Ebben a modban a játék nem Frageket, hanem pontokat számol, majd a csaták befejeztével elmenti azokat. Fontos megjegyeznem, hogy próbára tettük a gépi botokat emberek elleni küzdelemben is. A négy gépi ellenféllel szemben Shoebaron, Gale, Medusa és Sasa vette fel a harcot. A Hardcore nehézségi szintere állított botok élvezetes játékot hoztak, de azt mondanom sem kell, hogy az emberi elme ellen tehetetlennek bizonyultak, azonban az a tény dicséretes, hogy AI-juk jól szimulálta a csapatjátékot. Az egyjátékos módban szerezhető pontok a következő arányban oszlanak el: Egy frag 1 pont, a zászló megszerzését követő hazarohanásért és az Overload mód koponyájának megsemmisítéséért 100 pont jár. A koponyára bevitt találatokat a gép 1-10 pontig honorálja, míg

Harvester módban a megszerzett fejeknek célba juttatásáért darabonként 100 pontot kapunk!

Sajnos a helyszűke miatt be kell fejeznem a Team Arena ismertetését, és helyet kell adnom a többiek véleményének kinyilvánítására. A magam részéről szeretném minden elismerésemet kifejezni az id dolgozóinak. Munkájuk végeredménye új mérföldkőként üdvözült a csapatjátékok palettáján. Kötelező darab!

*Sasa*
*Sasa@vogel.hu*

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 24/25 |
| ZENE/HANG | 13/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 39/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 15/15 |
| ÖSSZHATÁS | 5/5 |

**95**

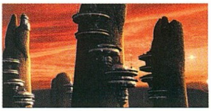
P550, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D, Q3A

# CIVOLÓGIA

Néhány éve a Gamespot online szavazást írt ki, melynek címe a következő volt: „Minden idők legbefolyásosabb emberei a computer-játékok világában". Egy bizonyos Sid Meier nevű úriember landolt az első helyen olyan neveket maga mögé utasítva, mint Peter Molyneux (Populous I-II, Dungeon Keeper-sorozat), Richard Garriot (Ultima-ciklus), vagy Ron Gilbert (Total Annihilation, Monkey Island-széria). Meier úr rászolgált erre a címre: szinte minden játékműfajba belekóstolt (ha egyik sem tetszett neki, akkor létrehozott egy újat), és annyi alapművel ajándékozta meg az egyre ötletszegényebbé váló játékpiacot, mint talán senki más. Aki már játszott a Piratesszel, a Railroad Tycoonnal, vagy bármelyik Civilizationnel, és ült már hajnali fél ötkor egy csésze kihűlt kávé és a monitor előtt a „csak még egy kört" szavakat hajtogatva, az tudja, hogy miről beszélek...

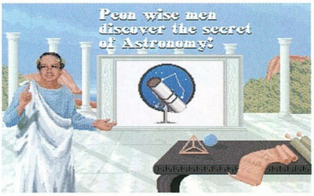
A Microprose gondozásában 1991-ben megjelent Civilization csak egy volt Meier úr műfajteremtő örökzöldjei közül, ám a gazdasági feladatokat, a diplomáciát, a kutatást és a harcot sajátosan ötvöző „népszimulátor" a mai napig kedvelt stílus maradt, és a real-time stratégiák özönében is meg tudta tartani rajongótáborát. Az első Civilization még 320*200-as felbontásban, kétdimenziós tereppel, akkoriban a stratégiai játékok körében gyönyörűnek számító, de mai szemmel nézve már elavult grafikával jelent meg, majd lett bestseller, és ennek az egyetlen programnak a fogadtatása is elegendő volt ahhoz, hogy Meier úr a jogdíjakból vígan elvegetáljon élete végéig. A nagy előd sikere érthető: a Civilization összetettségével teljesen új, addig még soha nem tapasztalt játékélményt nyújtott; a városok szemmel követhető fejlődése, a találmányok kutatása, a diplomáciai adok-kapok, és nem utolsósorban a kiterjedt enciklopédia hetekre odaszögezte a játékosokat a képernyő elé. Az első követőre 1994-ig kellett várni, Sid mester ugyanis ekkorra alkotta meg a Colonizationt. Ez a program nem volt „A" folytatás, csak könnyed ujjgyakorlat (nem is dolgozta fel a teljes történelmet, csak a XV-XVIII. század között zajló gyarmatosító háborúkat), amellyel a nagyérdemű az igazi második rész megjelenéséig szórakozhatott, és kellemes színfolt volt az ekkorra már fel-felbukkanó Civilization-klónok között (ez utóbbiak közül a Masters of Magic-sorozatot érdemes megemlíteni). Egy év múlva, már a Win 95-korszakban aztán boltokba került a Civilization II, amely ősének tökéletesített változata volt, 3D-izometrikus tereppel, szebb rajzokkal, és bizony már 486 DX-2 kellett hozzá, legalább 32 MB RAM-mal... Bár a tartalmi újítások gyakorlatilag kimerültek a tökéletesített engine-ben, valamint az új egységekben és épületekben, ez volt a műfaj nagy csúcspontja, amit szükségszerűen hanyatlás követett. Sid Meier ugyanis elhagyta a Microprose-t, és megalapította saját cégét, a Firaxist. A Civilizationök korábbi kiadója egy év múlva megmutatta, hogy mire képes az aranytojást tojó tyúk nélkül: új – és teljesen debil – játékkörnyezeteket kreálva Fantastic Worlds néven kiadtak egy kiegészítőt, amely porba gyalázta a Civilization jó hírét. Ezt követően 1999-ig kellett várni a további fejleményekre, akkor azonban az események felgyorsultak. Egymás után jelent meg három Civilization-program, ami érdekes helyzetet teremtett a piacon. Az első befutó Sid mester Alpha

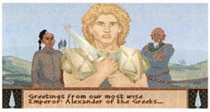
Centaurija volt, amely már többé-kevésbé valós 3D-terepet használt, és újdonságaival (többek között a remek diplomáciával és a futurisztikus környezettel) végre friss erőt vitt az addigra már kissé elfeledett műfajba. Ezt követte a Civilization: Call To Power, amelyet az Activision adott ki, miután ravasz módon megszerezte a „Civilization" név jogát az Avalon Hilltől (ez a cég egy korábbi táblás játéka révén birtokolta a bejegyzett nevet). Mindennek a tetejébe a Microprose is előrukkolt az új folytatással, a Civilization II: Test of Time-mal, amely aztán végképp kaotikussá tette a helyzetet. Ez utóbbi játékról hamar kiderült, hogy a Civilization II újabb klónjáról van szó, a Call To Power és az Alpha Centauri viszont semmilyen szempontból nem hozott szégyent az első Civilization hírnevére – ember legyen a talpán, aki eldönti, hogy melyik volt jobb. (Bár mindkét játék 90 % fölötti eredményekkel vizsgázott, az én szívem a több eredeti ötlet miatt egy picit Meier úr alkotása felé húz...) Ezzel a három kis progracmocskával el is szórakozhattuk az



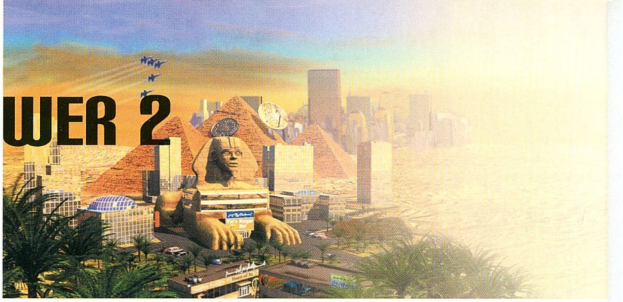
időt a Call To Power 2-ig, amely a Hasbro kavarása miatt (most éppen nála vannak a Civilization-névjogok) kénytelen volt megválni a már védjegynek számító névtől – és ezzel el is érkeztünk a jelenig. A stílusnak időközben természetesen született néhány online változata is (ezek közül a www.freeciv.org címen levő a legismertebb), ami – a fenti játékok eladási statisztikái mellett – azt bizonyítja, hogy a műfaj élt, él, és élni is fog. A jövő azonban még ennél is biztatóbb: Meier úr visszatért a Microprose-hoz, és most éppen valami Civilization 3-on dolgozik rendületlenül...

*Stöki*





# CALL TO POWER 2



**StartBox**

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com

### MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?

A játékok folytatására mindig ferde szemmel néz az ember, mivel a kiadók nyereségközpontú beállítottságának köszönhetően a második, harmadik, n+1-edik részek általában a „még egy bőrt a rókáról"-recept alapján készülnek, és az eredetiségre törekvés nyomait igen ritkán fedezhetjük fel bennük. Szerencsére, azért az utóbbi esetre is akad néhány szép példa (Quake, Populous), ezért sikerült első gyanakvásomat félretéve, előítéletektől mentesen nekiesnem a Call To Power 2 tesztelésének.

### A SOKADIK CIVILIZATION

Az első rész bő másfél éve jelent meg, és akkor még a „Civilization" szócska is szerepelt a játék neve előtt. Akinek bejönnek a körökre osztott stratégiák, annak ez a név bizonyára ismerősen cseng: a Civilization-játékok által fémjelzett gazdasági-harci-diplomáciai szimu látorok már egy évtizedes múltra tekintenek vissza, történetük (melyről bővebben az előző oldalon olvashattok) a játéktörténelem egyik megkerülhetetlen momentuma, jelentőségük vitathatatlan. A Civilization: Call To Power anno ezt a patinás műfajt ébresztette fel Csipkerózsika-álmából, és többé-kevésbé sikerült is megfelelnie a stílus elvárásainak. A második rész címéből copyright-okok miatt az iménti szó már lekopott, ám a játékos feladata továbbra is ugyanaz maradt: első telepeseivel gazdaságilag jövedelmező, kiegyensúlyozott országot építeni, kutatásokkal gyors technikai és kulturális fejlődést elérni, harci egységeivel városait megerősíteni és más népcsoportoktól újakat foglalni, végül diplomáciai módszerekkel kedvező nagyhatalmi pozíciót szerezni a világbéke megteremtése előtt (esetleg a B-tervet alkalmazva diszkrét kis világháborúval elintézni a sárgolyó többi söpredékét). Mivel egyrészt gyanítom, hogy a műfaj nem ismeretlen a stratégia-fanok előtt, másrészt 1999 nem volt olyan rég (tessék fellapozni az akkori CTP-tesztet is, ne adj' Isten a kézikönyvet), elsősorban az újdonságokra térnék ki, melyekből ugyan akad szép számmal a játékban, ám sajnos a forradalmi innovációk ezúttal messzire elkerülték az Activision háza táját.

### AUTOMATA DIKTATÚRA

A legnagyobb változás talán a kezelőfelületben történt. Az előd egyik nagy negatívuma volt a nehezen átlátható és első pillantásra igen riasztó menü- és utasításlabirintus, amelyet mostanra megreformált, gusztusos kis ikonegyüttes váltott fel. Mindennek megvan a helye, a logikusan összetartozó ablakok elérhetők egymásból, egyszóval a készítők a játék bonyolultságához képest a lehető legjobban oldották meg a feladatot – akinek még így sem tetszene, az inkább térjen át a zsebtetrisre... A játékmenet már kevesebb eget rengető újdonsággal büszkélkedhet. A legszimpatikusabb ezek közül az alkotók ama törekvése, mellyel megpróbálták a városok hamar fárasztóvá és unalmassá váló menedzselését automatizálni. Így nem kell órákat eltölteni azzal, hogy egyenként pepecselünk a városok infrastruktúrájával, hanem az építkezési lista (ez már az előző részben is volt) beállításával, közmunkák elrendelésével, illetve az új szereplővel, a „virtuális polgármesterrel" már nagyjából elképzeléseink szerint alakíthatjuk a város jövőjét. Ez utóbbi igen érdekes állat: nyolc különböző fogalom közül (támadóerő, védelem, tudomány, boldogság stb.) választhatunk neki egyet, és ő döntésünket elsődleges szempontként tartja szem előtt, annak megfelelően irányítja a város építkezéseit. Hasznossága ellenére módjával érdemes csak használni: jobban járunk, ha a frontvonalban és a határvidékeken levő városainkat továbbra is „kézi vezérléssel" sanyargatjuk.

### EGYSÉGBEN AZ ERŐ?

Én az egységek és az épületek tekintetében vártam a legnagyobb áttörést, ehhez képest azon a téren történt a legkevesebb változtatás. Sajnos továbbra is gyakorlatilag mindegy, hogy a 41 választható nép közül melyikkel nyomulunk, a nációknak ugyanis egyáltalán nincs egyénisége, ugyanazokkal az egység- és épülettípusokkal küzdik végig az évszázadokat. Ez az újrajátszhatóság élményét nagyban korlátozza, ráadásul néha egészen hiteltelenné teszi a játékot: jót röhögtem, amikor a skót szamurájok összecsaptak a zulu muskétásokkal... Éppen ezért a játék hangulata is igen halványka, de legalább szárnyalásra ösztönzi a fantáziát: ha már a debilség default jellemző a programra, rátettem én is egy lapáttal és Özv. Schmutzberger Ottóné tábornok vezetésével vittem győzelemre a „kisnyugdíjasok" harcos civilizációját... Az épület- és egységpaletta tehát csak és kizárólag a számok tükrében módosult, az eddigi 43 és 65 helyett már 52, illetve 69 különböző fajta vityilló és hazafi gyártható – gratulálok a kiadónak, óriási változás. Továbbá az egységeket érintő apróság az is, hogy egy mezőn már 12 egység állhat (az első részben 9 volt), ennyien alkothatnak maximum egy hadsereget, illetve egy város védőinek maximális száma is 12 lett. A nyerő stratégia kulcsa továbbra is ezeknek az egységek-

nek a megfelelő kombinálása, a távolsági egységek és a közelharci alakulatok kellő arányú vegyítése (nem feltétlenül egy csapaton belül!), valamint nem árt, ha szem előtt tartjuk, hogy például tizenkét olcsó íjász rajzszögként nyom le két méregdrága géppuskást. A vegyes csapatok egyébként igen érdekesen működnek, az összeállítás sikeressége néha ellentmond a logikának. A magamfajta józan paraszt azt gondolná, hogy jó ötlet gyalogságot és lovasságot elegyíteni némi tüzérséggel, ám erre a gyakorlat rácáfol: sokkal célravezetőbb, ha ezt a három egységfajtát három külön kis sereg-

ként kezeljük – ez nem igazolja a játék filozófiáját, amely az Activision szerint „támogatja a vegyes hadak készítését". A harc kezelésének nehézségei miatt sem érdemes kevert csapatokat készíteni, ugyanis a különleges képességek ilyenkor elvesznek, és csak a sereg felbomlasztásával lehet ezeket újra előhozni. Tehát például a két gyalogosból és tíz tüzérből álló sereg nem tud lőni a tíz ágyú erejével. A célpont közelében fel kell oszlatni a sereget, és a tíz ágyúval egyenként leadni a lövést, vagy már eleve homogén csapatokat gyártani – én inkább az utóbbit javaslom. Itt jegyezném meg, hogy az első CTP-vel kapcsolatban sokan sérelmezték, hogy a Tankok SC–Lándzsások SE rangadót a program néha kettesre hozta ki, ami az akciófilm-szimulátorokban még elmenne, de egy körökre osztott stratégiában meglehetősen durva. A készítők állítása szerint ezt a hibát javították, ennek ellenére én néha összefutottam vele – igaz, már jóval ritkábban, mint az elődben. Végezetül, sajnos a különleges szabotázs-egységek (kémek, prédikátorok, földönkívüli ügynökök, BKV-ellenőrök stb.) továbbra is borogatják a játékegyensúlyt, sokáig elhúzódó partikban a végjátékot egyértelműen ezek az alakulatok döntik el. Próbálták ugyan ezt a bajt úgy orvosolni, hogy a játék 3000 helyett már 2300-ban véget ér (az „idők kezdete" továbbra is i.e. 4000), de mivel az idő felosztása is változott (2300-ig az előző

részhez képest 900 plusz kör megy le), ez a győzelemhez vezető – túlságosan is nyilvánvaló – út továbbra is megkeseríti a multiplayer-partikat.

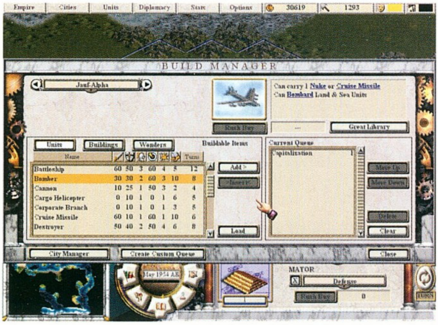
## KLÓNBÓL LETTÜNK, KLÓNNÁ LESZÜNK

Apróbb változásokról számolhatok be még a mesterséges intelligencia területén is. A gépi ellenfél ha egy picivel is, de érezhetően okosabb, mint az első részben, és a computer által irányított nemzetek most már sokkal gyakrabban kerülnek összeütközésbe egymással, mint a Civilization: Call To Powerben. Ennek ellenére még ezen a téren is akadnak hiányosságok: a gép igen bután használja a diplomáciai eszközöket. Ezek a módszerek egyébként szintén fejlődtek: már egészen összetett diplomáciai ajánlatokat tehetünk (ezeknek akár a hangvételét is meghatározhatjuk), a válasz azonban továbbra is csak egyszerű „igen" vagy „nem" – ebből a szempontból ez a rendszer az Alpha Centauri diplomáciamegoldásának a cipőfűzőjét sem kötheti be. Hiányosságokat sorolhatnék még szép számmal – továbbra sincs városkép, ebben a részben már nem lehet a tengert és az űrt kolonizálni, nagy térképen az ellenfél lépése percekig tart stb. –, de végül úgyis oda lyukadnék ki, hogy ez a játék nem második rész. Ez nem más, mint a régi engine egy kicsit feltupírozott változata, amely semmiképpen nem érdemli meg, hogy teljes értékű folytatásnak nevezzük. Most nem 30, hanem 35 csoda építhető (az Internet is...) és most nem 101, hanem 106 technológiát kell kifejleszteni – na bumm! Egy második rész nem ettől lesz méltó az elődjéhez! Nem tudom, hogy Ti hogy vagytok vele, de szerintem a játékoknak önállóan is helyt kell állniuk, értéküket nem a mögöttük álló történelem határozza meg. Ezért nem estem hasra, amikor megláttam, hogy már 1280 x 960-as felbontásban tologathatjuk a továbbra is domborzatmentes, izometrikus terepen a szépen animált halálosztó brigádokat, és a csodákkal kapcsolatban megjelenő csilli-villi animációk sem vettek le a lábamról. Én elvártam volna például hangulatosabb, népekhez igazított folkzenét, igazi 3D-terepet, de mindenekelőtt valódi újításokat, nem a régi recept ismételgetését. Ezért, bár a játék bizonyára sok álmatlan éjszakát fog okozni a fanatikusoknak (már csak azért is, mert a véletlen térkép-generátoron kívül van benne négy húzós pálya és egy négyszemélyes stabil multiplayer-opció), a Call To Power 2 tulajdonképpen nem más, mint olyan klón, amelyikkel a Civilization 3 megjelenéséig elüthetjük az időt. Kár érte.

*Stöki*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.apolyton.net/ctp2

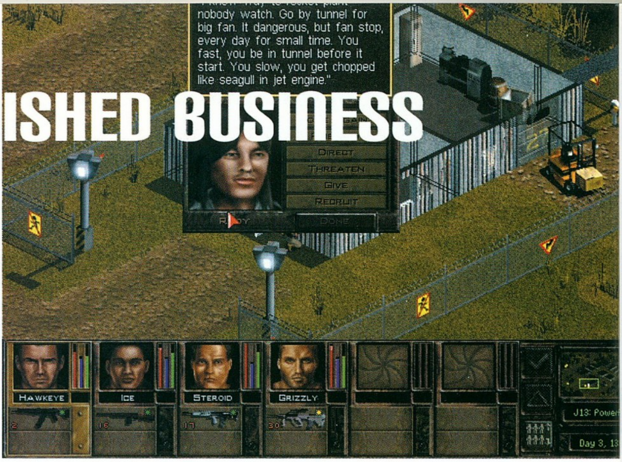



| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 18/25 |
| ZENE/HANG | 10/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 33/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 10/15 |
| ÖSSZHATÁS | 3/5 |

P300, 64MB RAM, 350 MB HDD,

**74**

# JA2: UNFINISHED BUSINESS




**StartBox**

**Fejlesztő: Sir-Tech**
**Kiadó: JooWood**
**Web: www.sir-tech.com/jaggedalliance2**

Furcsa iparág a szoftvereké – szinte minden leírás, amelyet olvastam, méltatta a Jagged Alliance sorozat erényeit, mégis alig akarták kiadni és alig tudott a Sir-Tech kiadót találni a küldetéslemezhez is... Most végre itt van, és nem is csupán kiegészítő, abban az értelemben, hogy az eredeti CD nélkül is játszható – akár külön játéknak is felfoghatjuk!

A játék alapjaiban nem sokat változott – ugyanavval a grafikus motorral készült, mint az elődjei és a kezelése sem sokat módosult. A javítások leginkább a rajongók kéréseit követték – nézzük a legfontosabbakat:

• Sokkal kevesebb lett a mikromenedzsment. Nem kell a helyi milícia kiképzésével vacakolni, állandóan újra és újra meghosszabbítani a zsoldosaink szerződését stb. Pénzt találni fogunk, ill. kereskedésből szerezhetünk, és gyakorlatilag csak felszerelésre kell majd költeni...

• Emiatt persze a zsoldosok közti ellentétek is figyelmen kívül hagyhatók - azt veszünk fel, akit akarunk (nálam például Steroid és Igor kénytelen volt megszokni egymást) – legalábbis a küldetések alatt már nem tudtak otthagyni, hiába fújtak egymásra.

• A dolgokat tovább egyszerűsítendő, kapcsolatunk is megszakad a külvilággal (nincs internetes kapcsolat) – emiatt a kezdeti zsoldosokkal kell kihúzni a játék végéig. Fegyvereket sem tudunk rendelni, de erre nem is nagyon volt szükségem a játék során.

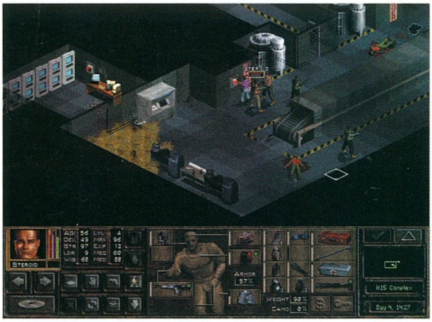
• Néhány további funkció bekerült, amelyekkel katonáink elhelyezkedését tudjuk ellenőrizni. A DEL billentyűt folyamatosan lenyomva fedezéket kereshetünk (láthatjuk azokat a terepen), az END a látótávolságot és láthatóságot (line of sight) mutatja, míg az F a lőtávolságról ad információkat.

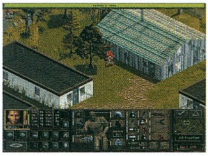
• Korábbi zsoldosaink áthozhatók a JA2-ből, de ekkor a játék kicsit nehezedik a jobb tulajdonságoknak és felszerelésnek megfelelően.

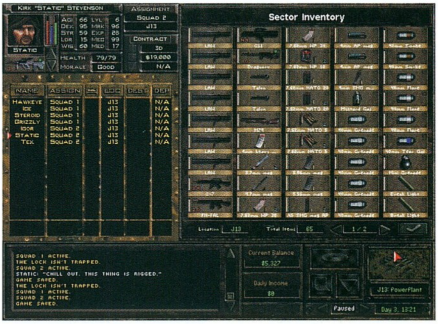
• Kapunk editort is a játékhoz, amellyel átírhatjuk a pályákat és a hadjáratot is. Bevallom, ezt nem próbáltam ki, mindenesetre ott van a CD-n.

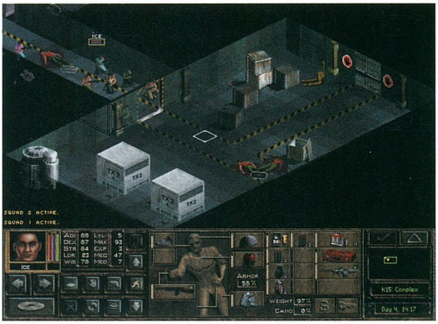
• Bár ennek nem nagyon fogtok örülni, de a játék mérete is jelentősen lecsökkent (úgy tűnik, ez is tendencia manapság). Mindösszse 15-20 pályát kapunk – legalábbis én ilyen gyorsan eljutottam a rakétabázisra! Ennek ellenére a Sir-Tech továbbra is 30-50 óra játékidőt ígér...

A sztori egyébként ott folytatódik, ahol a JA2-ben abbamaradt: Deidranna legyőzésével a béke és a nyugalom rövid korszaka köszöntött Arulcora Enrico barátunk elnöksége alatt. Sajnos ez nem tartott sokáig, mert az elűzött bányatársaság bosszút forralt, és a szomszédos Tracona államocskából rakétatámadással fenyegetőzik, ha nem kapja vissza a bányajogait Arulcóban. Mivel a hadsereg továbbra is igencsak gyengécske és főleg megbízhatatlan, Enrico ismét minket (izé, Captain „Hawkeye" Pellust) kért meg a rend helyreállítására... Összeszedve kicsiny csapatunkat, kissé drámai körülmények között érkezünk meg küldetésünk színhelyére – és máris indulhat az akció!






Mindenekelőtt készüljünk fel – továbbra is igaz, hogy a játék rendkívül nehéz! Én a JA2-t normál fokozatban játszottam – csikorgott is a fogam rendesen –, de az Unfinished Businessben még erre is rátettek egy lapáttal! Úgyhogy engedve a baráti jó tanácsoknak, végül is „easy" fokozaton kezdtem el, hogy esetleg el is jussak valameddig... Így mondjuk, tudtam haladni, de továbbra is a LOAD opció volt a legkedvesebb segítőtársam! A játék ugyanis olyan pofátlanul csal a gépnek, hogy azt csak evvel a csodafegyverrel lehet kiegyensúlyozni... Ezt nem részletezem (sátáni kacaj), de próbáljatok csak meg ironmant játszani. Az ellenfelek villámreflexű, emberfeletti látással és hallással megáldott szuperzsoldosok, míg a mieink nyugdíjas, kiránduló nagymamák hozzájuk képest. Körülbelül ennyit az esélyekről mentés és visszatöltés nélkül...

Ha pusztán az opciókat nézzük, nem érezzük elkényeztetve magunkat: a multiplayer kimaradt, nincsenek véletlen pályák, vagy gyors missziók (amelyekben beállítjuk a paramétereket, és gyorsan nekifuthatunk a gyilkolásnak). Van egy darab egyszemélyes hadjárat és kész (persze ebben van azért néhány beállítási lehetőség, például a korábban említett „ironman" opció). Ezek közül a nehézségi szint sajnos az egész játékra szól – később már nem tudjuk majd megváltoztatni!

A grafika területén is maradt minden a régi: 16 bites színmélység és 640x480 felbontás. A háttérben nincs mozgás (csak a karakterek és ellenfelek visznek némi életet a játéktérbe), és a nézet is a már jól megszokott izometrikus 3D. Sajnos nem tudták kijavítani azt a hibát sem, hogy ha takarásban mozgunk, akkor sokszor nem tudunk lépni, mert a program mindig az előttünk lévő tárgyakat akarja manipulálni ahelyett, hogy a karakterünk két lépéssel odébb mozdulna... A részletességre viszont nem lehet panasz: rengeteg terep- és manipulálható tárggyal fogunk találkozni. Csak győzzük böngészni a netet a receptekért...

A hangok sem nagyon változtak – a jól ismert és bevált rendszer maradt. Minden fegyvernek, tárgynak és zsoldosnak külön effektjei vannak. Egyébként katonáink kommentjei szerintem (és mások szerint is) az egyik legerősebb része a JA sorozatnak: a fanyar humorral fűszerezett beszólások remekül megtámogatják a hangulatot! Zene viszonylag kevés van, de nekem nem is annyira hiányozott...

A játékmenetre sem nagyon lehet panasz: a sztori ugyan meglehetősen lineáris, de ez a játék végül is inkább a harcról szól – az a rész pedig nagyon jól kidolgozott (némi egyensúlyi gondoktól eltekintve, amelyekre korábban utaltam). A körökre osztott játékmenet elég lehetőséget ad a gondolkodásra, nem a reflexek, hanem az ész dönti el az ütközetek kimenetelét (ez bizony nem reflexjáték – hál' istennek). Az „interrupt" (vagyis amennyiben nem használtuk el akciópontjainkat, az ellenfél körében való lépés) lehetősége továbbra is megmaradt, bár még mindig nem egészen világos számomra, hogy ez mikor történik meg, és mikor nem...

Az irányítás semmit sem változott a korábbi részekhez képest: a mozgás (kúszás, lopakodás, térdelés stb.), célzás, javítás és pihenés pontosan úgy történik, ahogyan a korábban is. Sajnos nem kaptunk kézikönyvet az aranylemezhez (így nem tudom, az mennyire részletezi ezeket az opciókat), de a korábbi részek kézikönyvei ebből a szempontból teljesen kielégítő információforrásul szolgáltak. Aki pedig játszott azokkal, annak erre sem lesz szüksége... Vész esetén tudom javasolni a régebbi JA vagy JA2 cikkeket a Guruban . Ennek megfelelően tippeket sem kell mondanom – úgysem tudnék annyit kitalálni, mint a JA2 esetében. Gyakorlatilag minden érvényes, amit akkor írtam.

## ÖSSZEFOGLALVA

A JA2 Unfinished Business nem hoz igazi újdonságot, jól bevált alapokra épít, kicsit megváltoztatta a rajongók által nehezményezett részleteket. A grafika már nem mai gyerek, de továbbra is szép a maga kategóriájában. A hangok és effektek is jók, remekül alátámasztják a hangulatot. A játékmenet pedig továbbra is lebilincselő és izgalmas, de kicsit(?) nehéz. Én csak ajánlani tudom minden stratégiamániásnak...

*Captain „Hawkeye" Pellus*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.ja-galaxy-forum.com
tdoq2hq.virtualave.net/guns/
www.ja-galaxy-forum.com

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 19/25 |
| ZENE/HANG | 13/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 35/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 14/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

P133, 32MB RAM, 300MB

**85**

# B-17 THE MIGHTY 8TH

**StartBox**

Fejlesztő: Wayward Design
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.rage.com

Az utóbbi időben nem dúskálhattunk a szimulátorokban, ezért igazán vártam már a B-17-et. Igaz, fenntartásaim is voltak az alapötletet illetően, mert még a ZX Spectrum korszakban találkoztam egy hajszálra azonos próbálkozással.

A tesztelés után azt mondhatom, hogy nincs új a nap alatt. Bár a technikai megvalósítás sokkal magasabb színvonalú, mint tizenöt éve volt, maga a játékélmény semmit sem változott.

Minden a 8. Amerikai Légi Hadsereg bombázói körül forog. Cél a német katonai erő és még inkább az azt kiszolgáló infrastruktúra és hadiipar tönkrebombázása. Esetenként akár 500-600 bombázó is felszáll, hogy bármilyen jól védett célpontot letöröljön a föld színéről. Az eredmény: kő kövön nem maradt. Az ár, amelyet az USAAF fizetett: akár hatszázfőnyi elveszített személyzet bevetésenként, nem is beszélve a rommá lőtt gépeken hazavánszorgó sebesültekről. Aki látta a Memphis Belle című filmet, az tudja, hogy a Repülő Erődök legénységének milyen kevés esélye volt megérni a hazatérést jelentő 25. bevetést. Amíg a vadászpilóták között volt olyan, aki repülései alatt nem is látott közelről német repülőket, addig a bombázók nyakába csőstül jött az áldás.

A játékban mi személyesítjük meg mind a tíz szereplőt, a bombacélzó tiszttől a faroklövészig. Elsőre a fenti feladat meglehetősen emberpróbálónak tűnhet, de természetesen egyszerre csak egy szereplő bőrébe kell belebújnunk. Vagy abba sem, mert akár kívülállóként is szemlélhetjük az eseményeket.

Sajnos ez a lehetőség a gyakorló repülések során nem áll rendelkezésünkre, sőt, a program minden oktató jellegű magyarázattól is mentes. Ennek okán a tesztelés kis híján meg is bukott, mert meglehetősen nehezen viselte az önérzetem, hogy kétórai próbálkozás után sem tudtam kigurulni a futópályára, ráadásul úgy, hogy semmilyen támpontot nem találtam, amely segített volna megoldani a felmerült gondokat. Például nem fért a fejembe, hogy a parkolóféket behúzva a repülőgép miért kezd el körözni. A megoldás megtalálásának hosszadalmasságát a billentyűzet-kiosztás sajátosságai és a különböző nézetek gyakorlati értéke magyarázza.

Az első kérdéssel kapcsolatban mindenkinek azt tanácsolom, hogy a lehető legalaposabban gondolja végig az egyes funkciók billentyűhöz rendelését. Ilyen módon elkerülheti, hogy az alapbeállítás, az én példámhoz hasonlóan, órákig megkeserítse az életét. Ugyanis különböző rendszerek működtetését ugyanahhoz a gombhoz rendelték, és valamilyen rejtélyes okból kifolyólag a program nem tesz különbséget az egyszerű, a shifttel, illetve a controllal történő használat között. Emiatt fordulhat elő, hogy a parkfék behúzásakor a jobboldali négyes motor gázkarját is alapgázra húzzuk, és ez csak egy az irányítási gondok közül. A második pont, amellyel verhetetlenül elvették a kedvem a játéktól, az a pilótafülke két nézetének kialakítása. Az egyik esetben ugyanis láthatjuk az egészen jól kidolgozott műszerfalat, viszont semmilyen esélyünk nincs a repülő látás szerinti vezetésére. A másik esetben egyetlen, a navigációt és a repülési paraméterek beállítását szolgáló berendezést nem érünk el, ráadásként a kilátás is vetekszik a pinceajtó kulcslyukáéval.

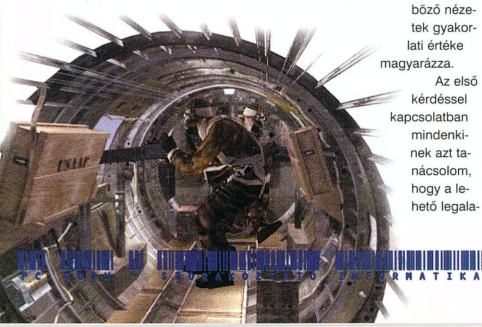
Az említett nehézségek pedig azt eredményezik, hogy vagy külső nézetből irányítjuk a repülőt, vagy teljes egészében ráhagyjuk azt a számítógépre.

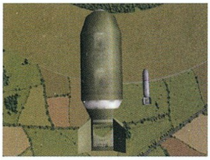
Sebaj mondhatná valaki, hiszen még mindig nyolc különböző feladat közül választhatunk, és mi lehet jobb annál, mint néhány német gépet repülésképtelenné tenni, vagy jól irányzott bombavetéssel visszavetni a termelést egy időre az ellenség hátországában.

Nos, ami a vadászgépekre való lövöldözést illeti, az elmúlt másfél évtized ezen a téren sem hozott változást. Bár az ellenséges repülők megjelenítése rengeteget javult, mégsem gyönyörködhetünk bennük. A lőgyakorlat során ugyan a kísérőgép lomha mozgása még megtévesztő lehet, de az éles bevetések alatt szembesülünk a zord valósággal, lelőni lényegesen nagyobb esélyünk van a bombázókötelék többi gépének egyikét, mint valamelyik támadó vadászt.

Miközben bármelyik B-17-est kedvünkre megsorozhatjuk, az elvillanó Focke Wulfok és Me-109-esek ellen szinte semmi esélyünk. A gyakorlatban legtöbbször csak annyit látunk, hogy a bombázók lövészeinek nyomjelző lövedékei mind egyetlen pont felé repülnek. Ebből tudhatjuk, hogy valahol ott lehet a háttérbe olvadó német vadászgép. Azután a közeledő repülő viharos gyorsasággal a fél képernyőt betöltő méretűre nő, hogy azelőtt eltűnjön a látómezőnkből, mielőtt akárcsak megmozdíthatnánk az irányzékunkat. Ezen az sem segít, hogy a rádióban előre hallhatjuk, hogy a támadó merről közeledik. Végül mondanom sem kell, hogy mire másik lövészt választunk, addigra régen bottal ütheltjük a fritz nyomát.

Az eper a tejszínhabon pedig a lőszerkészlet rendkívül kicsi mennyisége. Géppuskánként ezer darab lőszert kapunk javadalmazásként, ami valósághű ugyan, de a játék élvezhetőségét erősen csökkenti. Arról nem is beszélve, hogy a kezdő és túlbuzgó játékosok esetében a lövedékek egy ré-





sze a közelünkben repülő bombázok valamelyikében fejezi be pályafutását. Az ürömbe mindössze annyi öröm vegyülhet, hogy legalább a saját repülőnkben nem tehetünk kárt, bár ez inkább programhiba, mintsem a korabeli tervezők érdeme.

A végére maradt a szegény navigátor, a rádiós és a bombacélzó. Az első kettőről nem sokat mondhatok. A rádiósban rejlő lehetőségeket egyáltalán nem próbáltam, a navigátor pedig igen behatárolt tevékenységek közül választva veheti ki részét a cél eléréséből. Leginkább annyit tehet, hogy a szitkaink céltáblájaként szerepel, amíg megpróbálunk a kijelölt célpontok közelébe jutni. Alaphelyzetben ugyanis valós időben kell elrepülnünk angliai bázisunktól a különböző célokig. Mivel épeszű ember nem nézné a kék eget és a zöld földet rezzenéstelenül elválasztó horizontot órákon keresztül, lehetőséget adtak az idő múlásának gyorsítására, ami ilyen távolságok esetében annyit ér, mint jégcsákány a beduinnak. Másrészt beépítették az „ugrás" opciót, amelynek segítségével végiglépegethetünk az egyes útvonalszárakon. Navigátorunk itt kerül a képbe, ugyanis néhány ugrás után eltéved, és amíg a repülő nem tér vissza a kijelölt kurzusra, addig nem ugorhatunk újra. Mindez időrabló, automatikus és mindenekfelett rendkívül idegtépő.

Az egyedüli rész, amelyik igazán tetszett a szimulátorban, az a NORDEN célzókészülék használata. Kis gyakorlással egészen pontos találatokat lehet vele elérni, és a művelet hangulatát is nagyon eltalálták a közbeiktatott kis animációkkal.

A különböző eljátszható szerepek kapcsán kell még megemlíteni a játék leghervasztóbb lehetőségét, nevezetesen azt, hogy alkalomadtán átvehetjük a kötelékünket kísérő vadászgépek feladatát is. Sikerélményre azonban ne nagyon számítsatok, mert a gépünk sebessége állandóan az átesés közelében mozog, az ellenség pedig vadul manőverezik. Nekem egyetlen-egyszer sikerült megmaradnom egy Messerschmidt mögött, de a P-47 sorozatai teljesen hatástalanok voltak, és egy idő után a német annyira lelassított, hogy nem lehetett tovább lekövetni.

Igazából a Flying Fortress nem volna rossz, mert a körítés önmagában nagyon jól sikerült, így a hangulattal nem is volna baj. Ellenben az irányítás és a játékmenet agyoncsapja az összhatást, és a „futottak még rovat" címre ítéli a B-17-et. Bár hallottam olyat is, hogy a program az év szimulátora lehetett volna, de szerintem az nem az elmúlt 5-6 év lett volna.

*Boy*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

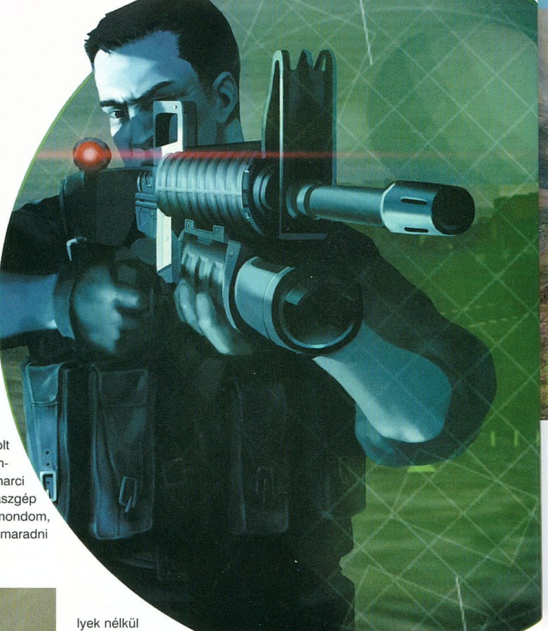
www.combatsim.com

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 22/25 |
| ZENE/HANG | 11/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 30/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 9/15 |
| ÖSSZHATÁS | 3/5 |

**75**

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

# PROJECT IGI



**StartBox**

**Fejlesztő: Innerloop**
**Kiadó: EIDOS**
**Web: www.eidosinteractive.co.uk**

Szó, mi szó, régóta fentem a fogam az EIDOS és az Innerloop közös munkájára. A tesztelést megelőző napokon már alaposan lekoptattam tenyeremről a bőrt, türelmetlenségemben és izgatottságomban annyit dörzsöltem őket egymáshoz, hogy mostanra alig érem el a billentyűzetet. Amint megkaptam, azonnal el is süllyesztettem táskámba, és kaján vigyorral a számon rohantam is haza, hogy én legyek az első, aki másnapra azt mondhatja a szerkesztőségben: „ugyan már, este végignyomtam, király volt…". De korántsem ez történt.

## RÖVIDEN A LÉNYEGRŐL

Állandó olvasóink – régebbi bemutatónknak köszönhetően – talán már tisztában vannak azzal, hogy milyen játék is a Project IGI, magyarán, hogy melyik kategóriába sorolhatjuk. Erre a kérdésre a rövid válasz: taktikai elemekkel tűzdelt FPS. A történet főhőse, Jones, leszerelt SAS kommandós. Az ő bőrébe bújva az lesz a dolgunk, hogy 15 hosszú-hosszú küldetésen át visszaszerezzünk az orosz renegát katonatiszt által ellopott nukleáris töltetű bombát. Elsőre ez a küldetésszám kicsit kevésnek tűnhet, de higgyétek el: amennyire ez a sztori sablonos, olyannyira nehéz lesz végrehajtani a feladatot. Ekknek (ő az a bizonyos rossz kislány) rengeteg követője akad szerte a volt szovjet földeken. Hatalommal rendelkezik néhány harci jármű, helikopter és vadászgép irányítása felett is, ezért mondom, hogy nem sok időnk fog maradni koktélszürcsölgetésre.

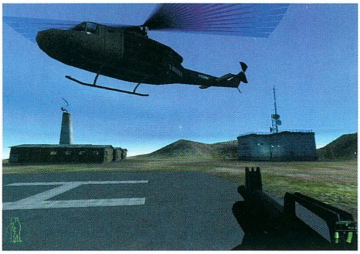
## AMINEK KÉSZÜLT, S AMI LETT BELŐLE

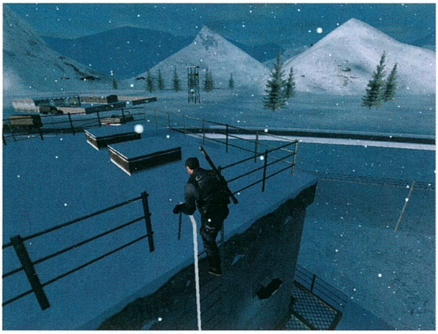
„Túl szép volt, hogy igaz legyen" …mondhatnánk, ha visszaemlékezni szeretnénk azokra az ígéretekre, amelyek előzetesként elhangzottak a kiadó szájából. A Project IGI elkészülésének nem titkolt célja az volt, hogy leváltsa a két kiskirályt, a Delta Force-t és a Rogue Speart, de sajnos kudarcot vallott. Pedig majdnem elérte őket, csak éppen hiányzott belőle egy-két igen fontos tényező, amelyek nélkül esélye sem volt a továbbjutásra, ezeket szeretném most kegyetlenül kivesézni.

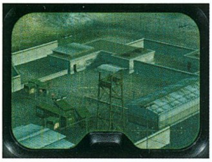
Először is – bár ez soha nem is volt beígérve – a program egyáltalán nem támogatja a többszereplős játék lehetőségét. Egyszerűen kimaradt belőle, és szerintem a készítők is csak most jöttek rá, mekkora hibát vétettek ezzel. E téren az IGI-t leginkább a SWAT 3-hoz tudnám hasonlítani: hiába a nagyszerű egyjátékos mód, ha a felhasználók mást is szeretnének. Rengetegszer elhangzik a kérdés mindenki szájából – pl. internetes fórumokon –, miszerint várható-e valamiféle patch, vagy bármi, ami a jövőben orvosolni fogja ezt a hiányosságot, de sajnos a válasz mindig ugyanaz: nem tervezik. Ez persze bizonyos szintig érthető, így legalább a fejlesztők csak egyetlen célra koncentráltak, méghozzá arra, hogy a lehető legjobb egyszemélyes játékkal adományozzák meg a szoftverpiacot. Ki tudja, talán igazuk van, ezért inkább ne is panaszkodjunk. Ha másra vágyunk, akkor még mindig ott a Delta Force, vagy esetleg a Rogue Spear.

A készülés fázisaiban még szó volt arról is, hogy különböző járműveket is vezethetünk a játékban; ez titokzatos körülmények közepette teljesen kimaradt a kész verzióból. Ezért is jár legalább egy fekete pont, mert a grafikus motor képes lett volna lekezelni az ezzel járó nagyobb „túrázásokat", ezért igazán nem vált volna a játék kárára, ha legalább valamiféle jeep, vagy helikopter irányítását ránk bízták volna.

Ami pedig a legjobban fájt, az a kihagyhatatlan mészárszékrendezés volt, amit persze már ránk, játékosokra bíztak. A program lényege veszett ezzel el, ugyanis én nem érzem azt, hogy egy angol kémnek feltétlenül utat kell lőnie magának csak ezért, hogy felrobbantson három légvédelmi rakéta-







indítót. Ugyanis más lehetőséget keresve se találunk, nem úgy, mint az előző számunkban tesztelt, azóta etalonnak számító No One Lives Foreverben. Az utolsó 2-3 pályán volt olyan eset, hogy legalább 50 katonával kellett végeznem, és mondanom sem kell, nem volt más megoldás a kikerülésükre, vagy eltávolításukra (leütni, elaltatni). Rendben, igaz, hogy a Half-Life-ban is legalább ekkora létszámú kommandóst kellett virtuálisan a halálba küldeni, de ez a játék nem azért készült, és ezt az előzetesként közzétett sajtóanyagok alaposan ki is fejtették.

Mindezek mellett az AI sem kutya; ezen leginkább akkor szörnyülködtem, amikor távcsöves puskával leszedtem a háromfős, libasorban haladó őrjárat első embereit, s ez a többieket láthatóan cseppet sem zavarta – gyalogoltak tovább. Azt gondolom, hogy mindezekért a negatívumokért a szűkös határidőt és a Karácsony előttire betervezett megjelenést tehetjük felelőssé.

Ha már ennyire belejöttem a sötét oldalak megvilágításába, akkor engedjétek meg nekem, hogy

még rövid ideig folytassam ezt a nem túl szimpatikus tevékenységemet. Ugyanis ott van a teljes életszerűséget romokba döntő tényállás, miszerint néhol, a pályák bizonyos részein, az ellenfelek újrateremtődnek. Azaz hiába végeztünk a riadóztatott őrséggel, elég csupán pár pillanatra elfordulni, s máris újabb adag katona várja, hogy kiolthassa életünk. Ez leginkább az utolsó pályán volt zavaró, ahol a rosszfiúk néha pár méterre mögöttem bukkantak fel, s a következő sorokban említett hatalmas hiányosság miatt máris kezdhettem mindent elölről.

### MENTSENEK KI!

Kedvelem a kihívásokat, és úgy hiszem, ezzel mindannyian így vagyunk. Legfontosabb szempontként mindig szem előtt tartjuk, hogy egy-egy szoftver miként próbál minket rabul ejteni, s sokszor csak azért teljesítjük a ránk bízott feladatot, hogy bebizonyítsuk, képesek vagyunk rá. Egyszóval a mindennapos sikerélmény reményében. Viszont ott a kérdés, hogy vajon mi történik akkor, amikor némelyik játék már szinte a lehetetlenséget bízza ránk – magyarul egyszerűen túlságosan nehézre sikeredik. Ilyenkor jön általában az Easy mód és a bevált játékállás mentegetés-töltögetés. Az elsőt nem nagyon kedveljük, hiszen két-három év „emberszimulátor-fogyasztás" után már az a minimum, hogy közepes-szinten képesek legyünk végigjátszani bármelyik FPS-t, a második opció pedig kimaradt a jelen esetben tesztelt programból. Igen, jól olvastátok, hiába a néha 30-45 percig tartó lopakodás, rejtőzködés, elég pár előre be nem tervezett rossz mozdulat, és már kattinthatunk a Restart Mission menüpontra. Mentésre pedig csak akkor van esélyünk, ha végigvittük a néha óráig is tartó missziót.

Ezért aztán elkerülhetetlenné vált az, ami azonnal képes volt agyonütni mindent, amire számítottunk, és aminek köszönhetően lemaradtunk egy igazán izgalmas James Bond akciófilm főszerepéről: lépésről lépésre be kellett magolni minden pályát. Tudni kell, hogy ki hol áll, milyen fegyver van a kezében, mikor, merre rohanjunk, és amikor netán kifogyunk az életerőből, mindent kezdhetünk legelölről. Persze nagyszerűen használható az a műholdas kép, amelyről tájékozódhatunk mindenről, ami nyílt színen folyik, de van egy olyan sanda gyanúm, hogy akadnak Köztetek olyanok, akik már teljesítettek pár pályát, és

nem sokra mentek vele. Viszont ennek az érmének a másik oldalán ott van az a tény, hogy minden újrainduláskor az őrök a kijelölt helyükön strázsálnak, ezért nem okoznak túlságosan sok kellemetlen meglepetést. Persze csak akkor, ha legalább kétszer jártunk már ott...

## MICSODA CSODA

Már az első képkockák megpillantása után bátran kijelenthetjük, hogy a játék felinstallálása után az eddigi legszebb szabadteres lövöldözős program telepedett fel számítógépünkre. A norvég csapat már bizonyított egyszer (Joint Strike Fighter), s most ismét megmutatták, hogy sok éves fejlesztőmunkájuk nem volt hiába való.

Elsőként a táj kidolgozottságát, a hófedte hegyvonulatokat, a végeláthatatlan vidéket és az ezekre kapaszkodó növényzetet szeretném agyondicsérni, ugyanis csodálatosan mutatnak képernyőnkön. Igaz, hogy a grafikus motor csak úgy volt képes ennyi szépséget egyszerre elénk varázsolni, hogy a táj – furcsa mód – néha a szemünk láttára alakul át, de ez a tény talán nem is annyira zavaró, mint például az, ha mindent kilométeres köd takarna. Ezért aztán messzelátónk és távcsöves puskánk segítségével könnyedén körbepásztázhatjuk az egész vidéket, s ráadásul rezzenéstelenül ránagyíthatunk bármire, amit szabad szemmel észrevevszünk.

Másodikként egy kalap alá venném a karakterek – a katonák, illetve egyéb szereplők – összetett mozgásának és a fegyverek élethű megvalósításának mennybe magasztalását. Mára már szinte alapkövetelménynek számít, hogy a program a sebesülést több részre tagolva figyelje, ezért aztán ezt a tulajdonságát is kipipálhatjuk. Fejlövések esetén természetesen számíthatunk a delikvens azonnali halálára, míg felsőtestet ért találatkor – ami függhet a kilőtt töltény kaliberének méretétől és attól, hogy az illető viselt-e golyóálló mellényt – az áldozat azonnal a földre esik, vagy fájdalmasan sebesüléséhez kap. Így nyersen leírva borzasztó, de egyben becsülendő életszerűséget sikerült ezáltal a játékba vinni. Ezenfelül ott vannak a létra- és a kerítésmászás külső szemszögből megfigyelhető mozzanatai, amelyek igencsak hozzáadnak a látványélményhez, és bőségesen gazdagítják a grafikai tárházat.

A fegyverek pedig, hmmm... csodaszépek. Sőt, nem csupán azok, hanem az eredeti változatok tökéletes másolatai. Szakavatottaknak érdemes megfigyelni a kézben tartott karabélyokat, ugyanis a legapróbb csavarig minden ugyanúgy fest rajtuk, mint a való életben. Gondolok itt az M-16-os célzótüskéjétől egészen a tárcserékig – melyek során egy pillanatra minden részlet felbukkan –, feltűnően látszik, hogy az Innerloopos fiúk nem spóroltak a poligonokkal. Egyedül a torkolattűz volt az, amely valóság szempontjából megkérdőjelezhető lehet, de nincs ember, aki ennyire kukacos lenne.

Végül pedig – de nem utolsó sorban – az épületek és a belső terek is fantasztikusan kivitelezettek, mind minőségi, mind szerkezeti szempontból kifogástalanul jól felépítettek. Igaz, hogy sokszor bukkanunk olyanokra, amelyek roppant mód hasonlítanak egymásra, de szerencsére ez sem túlságosan zavaró.

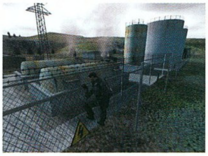
A program legfőképp e pozitívumai miatt képes hosszú órákon át ellensúlyozni az általam sokat pocskondiázott elemeket. A grafika, a motor – amely mindezt lehetővé teszi –, röviden szólva minden, ami a látványért felelős csillagos ötösre vizsgázott szerkesztőségünk berkeiben. Egyedül Sasa volt az, aki alaposan hasogatta azt a bizonyos szőrszálat, de igazából ő sem tudott szebbet felemlíteni. Most pedig az történik, hogy értetlenül ülök a gép előtt, s már két napja próbálom végiglőni az utolsó küldetést. Nem tudom, hogy mi az, ami miatt még mindig betöltöm az IGI-t, pedig már legalább húsz alkalommal nekivágtam a végső megbízatásnak. Azt hiszem, az a tény, hogy nincs más. Talán a Flashpoint névre keresztelt cseh mesterműbe minden bánatunkat beleölhetjük, de arra sajnos még várni kell.

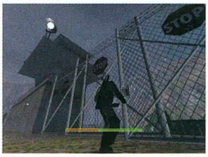
**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.projectigi.com

## VÉGSZÓ

Már nem egyszer tapasztalhattunk hasonló csalódottságot, mint amilyenben az IGI kipróbálása után részünk volt. Valahogy minden csak majdnem lett tökéletes, és ez épp elég is volt ahhoz, hogy csak a legfanatikusabbak lövöldözzék végig mind a 15 pályát. Ha a készítők csak egy hangyányival komolyabbra, életszerűbbre teremtették volna programjukat, bizonyosan nem lenne most enyhén keserényés a szánk íze. De így... Nem is tudom, talán csak egyedül én érzem azt, hogy a sok elmaradt ígérgetés, a felesleges nehezítések és a buta AI nem képes ellensúlyozni a fergeteges látványt, de ha igazán őszinte választ keresünk arra kérdésünkre, miszerint milyen is lett a Project IGI, akkor szomorúan azt kell mondanunk: majdnem tökéletes.





Lapzárta után érkezett a hír, miszerint már készül a patch a programhoz, amely többszereplős újítást még mindig nem, de játék közbeni mentési lehetőséget tartalmazni fog. Ebből kifolyólag is nyilvánvalóan látszik, hogy vagy kevesen tesztelték, vagy túl korán adták ki a Project IGI-t. Természetesen amint megjelenik, megpróbáljuk CD mellékletünk keretein belül közkinccsé tenni.

*Chris*

*Chris@vogel.hu*

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 24/25 |
| ZENE/HANG | 13/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 30/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 12/15 |
| ÖSSZHATÁS | 3/5 |

P300, 64MB RAM, 400 MB HDD, D3D,

**82**

# IN COLD BLOOD

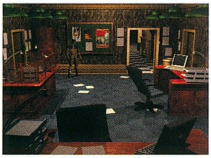
**StartBox**

**Fejlesztő:** Revolution Software
**Kiadó:** Ubi Soft
**Web:** www.revolution.co.uk

A decemberi Guruban olvashattatok először a Revolution cég új grafikus motorral készült kalandjátékáról, a Road to El Doradóról. A fiúk nem tétlenkedtek, a gyerekeknek szánt programmal párhuzamosan megalkották az idősebb korosztályt megcélzó kémtörténetet, a Hidegvérrelt.

A történet során John Cord angol titkos ügynököt irányíthatod, kit lefülelt társa kiszabadítására küldenek az orosz tudós, Dmitri Nagarov bányájába. Hamarosan kiderül, hogy sokkal több forog kockán, mint a fickó élete, nevezetesen az egész világ sorsa. (Persze a játékban ez sokkal eredetibben van előadva. :)

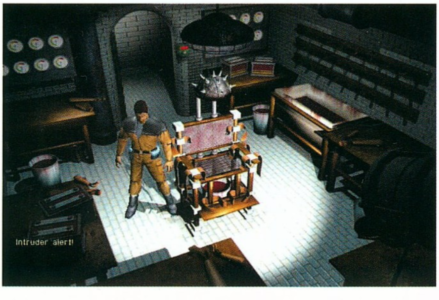
Bevallom, kicsit csalódott vagyok, a 3D-s engine nem pótolhatja a Broken Swordben látott csodaszép animációkat. Ráadásul, tekintve, hogy a játék konzolokon is megjelenik, s gamepaddel rendkívül nehéz kényelmes egérmozgatást emulálni, a készítők inkább az iránygombokkal történő kezelést választották, így a több lehetőséget kínáló PC-k tulajdonosai szorultak háttérbe. Mit lehet tenni, haladni kell a korral, s átadni a stafétát a játékgépeknek, még ha ez a hagyományos kalandjátékok eltűnését is eredményezi.



Ám minden fenntartásom ellenére el kell ismernem, az ICB nagyon jól sikerült. Noha időnként verekedni s lövöldözni kell benne, ez jól illeszkedik a kalandrészbe, felfogható úgy, mintha te magad hajtanád végre azokat a feladatokat, melyek helyét eddig átvezető animációk töltötték ki. Régebben csak ki kellett jelölni a kívánt tevékenységet, például a raktárba bejutást az őrök háta mögött, most viszont meg kell várnod, míg mindnyájan elfordulnak, s meggörnyesztett háttal lopakodva csöndben beosonhatsz. Vagy választhatsz alternatív módszereket is, pisztolygolyót, esetleg jól irányzott ütést a tarkóra.

Látszik, hogy a reflexekre és gyorsaságra nagy hangsúlyt fektettek, ám ezt valamivel kevésbé lehet elmondani a feladatok összetettségéről. Legtöbbször a következő lépés magától adódik, nem kell gondolkodásra pocsékolni az időt. Azért attól sem kell félni, hogy két perc alatt a történet végére érsz, vannak olyan részek, ahol rendesen el lehet akadni, de ezek főként a kezelésből adódó nehézségekre vezethetőek vissza.

Például már a játék legelején elakadtam, mikor nem kapcsoltam be a lopakodást a portásfülkénél, aztán pár perccel később képtelen voltam rájönni, hogy tudnám kierőszakolni a raktárostól a telefonkábelt, mellyel átmászhatok a szomszédos bányába. Pedig a megoldás egyértelmű: elő kellett húzni a fegyverem, és úgy intézni hozzá a kérdést. Tehát, ha nem tudnád, mihez kezdj, próbálkozz meg ezzel a két módszerrel, esetleg rántsd elő a pisztolyod, és lődd halomra az őröket. Ha jó helyszínt választasz, még csak meg sem fogsz karcolódni.




Épp ezek miatt a könnyed feladatok miatt nem is tudom eldönteni, most végül akció vagy kalandjáték készült-e, igazából egyiknek sem lenne eléggé jó. Hogy akkor mégis mitől különleges? Nem tudom, még a sztori sem valami kiemelkedő. Egyedül az mondható el róla, hogy rendkívül szórakoztató.

*Bird*
*bird@vogel.hu*

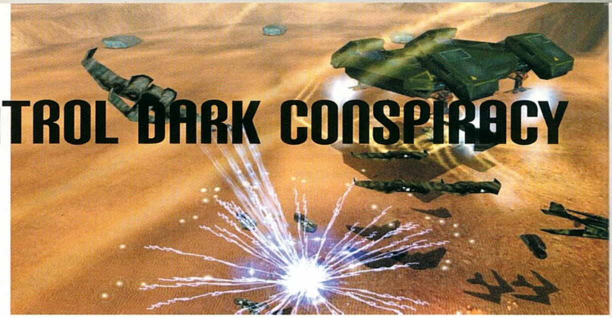
**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

icbfc.adventuregamer.com

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 22/25 |
| ZENE/HANG | 10/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 35/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 11/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

**82**

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D



# GROUND CONTROL DARK CONSPIRACY

**StartBox**

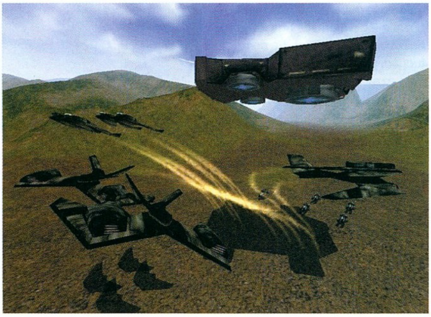
Fejlesztő: Massive/High-Voltage
Kiadó: Sierra
Web: www.sierrastudios.com/games/groundcontrol/darkconspiracy

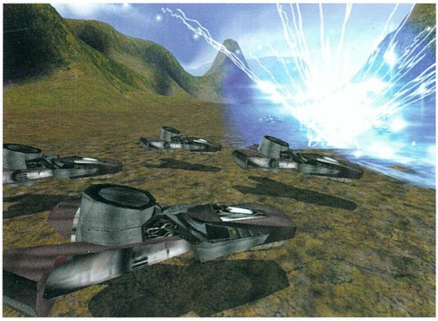
**A VILÁGŰRKÖZI HELYZET EGYRE FOKOZÓDIK**

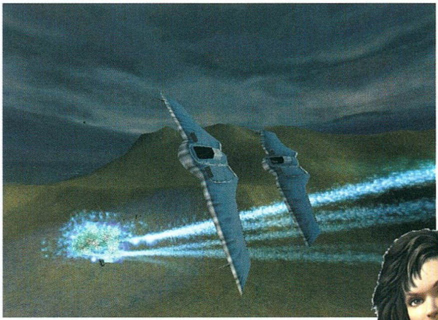
A játékpiacon úgy tartják: ha az ember fia arra vetemedik, hogy kiegészítő CD készítésével üsse el az idejét, két út áll előtte. Az egyik az, hogy időt-energiát nem kímélve annyi munkát fektetnek, és annyi újítást visznek belé, hogy a végén az akár folytatásnak is elmenne (lásd SC: Brood War, AoK: Conquerors). A másik - sajnos népszerűbb - metódus az, amikor a fejlesztőcsapat szépen összeszedegeti mindazokat az ötleteket, amelyeket idő hiányában kénytelenek voltak kihagyni az alapjátékból. Ezek a dolgok már általában úgyis végig vannak gondolva, megtervezve, már csak pár új pályát kell összedobni és megrajzolni, aztán indulhat is a futószalagtermelés. (Ezt a filozófiát követi pl. a 3DO a Heroes 3-mal, lassan nem lehet egy játékboltban embereset belerúgni bármelyik polcba anélkül, hogy valamelyik H3-kiegészítő ne pottyanna a nyakunkba.) Nos, a két vázolt módszer közül a Massive Entertainmentnek most sikerült ügyesen a harmadikat választania, amikor a Sierra rávette őket, hogy kiegészítőt gyártsanak a nyár egyik „majdnem-slágeréhez", a Ground Controlhoz (azért majdnem, mert sokkal nagyobb sikere lehetett volna, ha nem a Shogunnal egy időben jelenik meg). A derék svédek nem eresztkedtek le a feladathoz, hanem elegánsan továbbpasszolták a melót az amcsi High-Voltage stúdiónak, akik eddig elsősorban konzolon ténykedtek több-kevesebb sikerrel. A meglepő húzásra a kiadó Sierra még meglepőbbel válaszolt: azt találták ki, hogy a kiegészítő ingyenes lesz. Na, annyira azért nem ingyenes, hogy helikopterről szórják a CD-ket a préri fölött, anyagár + kezelési költség + ÁFA + dézsma + tized címén elegánsan legombolnak érte öt dolcsit az egyszeri felhasználóról. Kis hazánkban pillanatnyilag a Sierra disztribútora annyit tudott mondani, hogy még nincs, de ha lesz, akkor „valószínűleg olcsó lesz". Hurrá. Akárhogy is, így kvázi-ingyen a Dark Conspiracy ajándék, még akkor is, ha a játékhoz igényli az eredeti Ground Controlt.

Történetünk ott folytatódik, ahol a Ground Control végén mérsékelt happy enddel befejeződött. Hőseink rájöttek, hogy a Krig 7B rejtélyes idegen technológiájának nem szabad sem a szuperkapitalista nagyvállalat, a Crayven Corporation, sem az újhullámos szekta, az Order of New Dawn kezébe jutnia, és kisebb-nagyobb nehézségek árán sikerült is elpusztítaniuk az ördögi masinát. A dezertőrök sikerének persze egyik fél sem örült igazán, és mind a bögyös Sarah Parkert, mind a hitgyülis Jarred Stone-t árulónak bélyegezték a saját csapatukban, így az egykori ellenségek kénytelenek összefogni, és megalakítani a harmadik játszható oldalt, a Phoenix Mercenaries zsoldoshadseregét. Az, hogy a főnixeseket mindenki jobb szeretné holtan látni, még csak a kisebbik baj, mert időközben új vezetés kerül az Új Hajnal szektájának élére, akik egy kissé radikális reformációban hisznek: úgy tartják, az igazi megvilágosodás csak akkor jöhet el, ha előtte gyökeresen kiirtják a bűnös emberiséget. Ehhez lett volna eszköz a Krig 7B-n talált technológia, de kedvenc hittérítőink roppant találékonyak, és máris új megoldást keresnek az annihilációs problémára. Hogy a dolog még kellemetlenebb legyen, a címben is említett sötét konspirációkkal mindebbe sikerül félig-meddig belevonniuk az eddigi ellenség Crayvent is. A feladatunk tehát igazán gyerekjáték lesz: éljük túl az ellenünk zajló hajtóvadászatot, és mellékesen akadályozzuk meg az újabb világvégét.

A Dark Conspiracyben az eddigi két harcoló fél mellett az említett Phoenix zsoldosbrigád képében újabb tűnik fel. Az „új" jelző létjogosultsága ugyan meglehetősen kérdéses, mivel (ha már egyszer a kerettörténetben olyan jól megmagyarázták) a szakadárokból összeállt csapat egységei egytől egyig a régiek klónjai, variációi,







igazán fantáziadús egységnek egyedül a roppant jópofa lángszórós tank számít. Semmi különösebb vérfrissítés, játékmenetbeli változást, új stratégiákat, taktikákat fialó újítás... A 15 küldetésből álló új hadjárat viszont hozza az előd színvonalát, az egyes pályák ugyan még mindig bosszantóan lineárisak, de önmagukban igen szórakoztatók, ahogy mindig új – és meglehetősen szokatlan – körülmények közé dobják a játékost. Van, hogy csak légi egységeket kapunk, van hogy csak földieket, van, hogy a szokásos három Dropship helyett csak egyet, aztán van időlimites pályánk, városi pályánk, éjszakai bevetésünk, „lopakodós" küldetésünk; egyszóval az egyszemélyes pályák kellemesre és igen változatosra sikeredtek. Apróbb játékmenetbeli változások is tapasztalhatók, erősítették például a légi egységeket, és mintha a csapatok útkereső algoritmusán is javítottak volna valamit, de lehet, hogy ezt csak szeretném így látni. A repkedő józságok végre komolyan használhatóvá váltak, mivel az eredetiben a szerepük nagyjából a vizuális élmény szintjén mozgott. A fejlesztő jóemberek nem voltak képesek viszont megoldani a küldetés közbeni mentés és az állítható sebesség problémáját (ami esetünkben azt jelenti, hogy ilyesmik nem voltak a Ground Controlban, és – sajnos – nincsenek a Dark Conspiracyben sem). Ezek a hiányosságok különösen idegesítők most, hogy a bevetések a régieknél is hosszabbak és keményebbek lettek. Multiban a kicsit kaotikus, de egyébként igen szórakoztató játék megmaradt – mindamellett az új egységek hatása talán e téren tapasztalható a legkevésbé... A multi pályák nem rosszak, de gyanús, hogy az eredeti játékból kimaradt térképekről van szó (ezeket „véletlenül" még a svédek csinálták). A kivitelezésről felesleges lenne ódákat zengedezni, ez már a Ground Controlban is zseniális volt, és mivel a készítők az engine-en előrelátóan egy árva bitet nem változtattak, az is maradt. Talán csak mindenki kedvence, Sarah Parker parancsnok lett egy kicsit „larásabb" a mozirészekben, de ez abszolúte nem vált a játék élvezhetőségének kárára .

Ugyan a High-Voltage a bevezetőben említett kiegészítő-írási technikák közül a könnyebbet választotta, és így a Dark Conspiracy nem hemzseg különösebben az újításoktól, „ajándék ló" mivoltához képest igen kellemes élményt nyújt. Akik anno szerették, és végig is nyomták a Ground Controlt, azon nyomban essenek neki ennek is, akik nem, azok meg... hát izé, ettől sem fognak hanyatt vágódni.

*Hancu*

**KAPCSOLÓDÓ LINKEK**

www.massive.se
www.high-voltage.com
www.gccenter.com
www.groundcontrolhq.com
www.rtsplayers.org/groundcontrol
www.strategyplanet.com/groundcontrol

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 23/25 |
| ZENE/HANG | 12/15 |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 33/40 |
| KATEGÓRIÁN BELÜL | 10/15 |
| ÖSSZHATÁS | 4/5 |

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

**82**

# KINGDOM UNDER FIRE

**StartBox**

Fejlesztő: Gathering of Developers
Kiadó: Phantagram
Web: www.kingdomunderfire.com

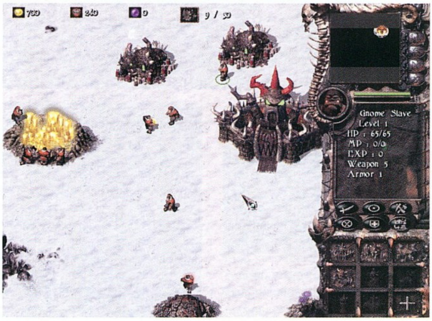
Bersiah földje sem képez kivételt: mint oly sok más fantasy birodalomban, ebben is az élet része az örök ellentét, a sötétség és a fény seregeinek párharca. A Human Alliance képviselőiként emberek és könnyűléptű tündék, míg a Dark Legion seregeiben brutális orkok és ogrék vetik magukat az életért és hatalomért folyatott küzdelembe. Bármelyik oldalon is szállsz majd csatába néped meggyengült seregeinek élén, hősök és közkatonák vezetésével kell kivívnod a győzelmet…

## JÁTÉKMENET

A program kétféle játékmódot használ. Az egyik a hagyományos valósidejű stratégiáké, míg a másik Diablo-szerű, RPG-nek titulált, 3rd person nézetű hack&slash. A stratégiai részben arany-, érc- és mannaforrások kiaknázásával kell biztosítanunk a nyersanyagokat, s ezekből építkezhetünk, fejleszthetünk, képezhetjük egységeinket stb. Akik esetleg nem ismernék e játékmenetet, próbálják ki a végletekig mindent kielemző oktató (tutorial) módot, amelyben még azt is megtanítják, hogyan vezethetjük el egy szem harcosunkat a legközelebbi fa alá. A rutinosabb játékosok nem hinném, hogy bármilyen meglepő újdonsággal találnák szembe magukat. Az épületek, egységek és ezek fejlesztési lehetőségei a már megszokott farendszerben épülnek egymásra. Érdekesség, hogy az emberek fája inkább magas, míg a sötét fajoké alacsony, ám igen szerteágazó.

A "szerepjáték" betétekben a főhősünk fejlesztésén van a hangsúly. Ezekben a történetbe épített epizódokban szerezhetjük meg a seregünk vezetői számára hasznos tárgyakat, fegyvereket, páncélokat, no és a szintlépéseikhez szükséges tapasztalati pontokat is. A felszerelési lehetőség katasztrofális, mindössze négy ablak van, tehát pl. ha hősünk páncélt visel, nem tud már kesztyűt húzni stb.

Tapasztalataim szerint a hagyományos stratégiák most is működnek, a jól fejlesztett, méretes íjászcsapat előtt nem nagyon áll meg senki és semmi.




Esetleg hasznos tipp lehet: Az élelmiszer-ellátást jelentő lakóházakból védelmi vonalat is húzhatsz megakadályozva ezzel a váratlan rohamok pusztítását.

## EGYSÉGEK ÉS ÉPÍTMÉNYEK

A Kingdom Under Fire-ben nagyjából hetven egység és harmincféle épület található. Az egyes kategóriák, típusok és fejlesztési lehetőségek követik a Warcraftban megteremtett alapokat, bár természetesen akadnak eltérések. Az egyes épületek fejleszthetőségi limitje három szint, s ezek meghatározzák az általunk képezhető egységeket, valamint azok tulajdonságait is.

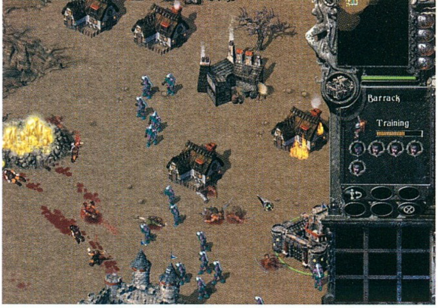
Az RPG elemek jól megfigyelhetők az egységeken, hiszen nem csupán a hősök, hanem minden egyes "emberünk" rendelkezik tapasztalati pontokkal és szinttel függetlenül attól, hogy az általános fejlesztések (pl. íjászok esetében tüzes nyíl használata, magasabb védettség stb.) is vonatkoznak rá.

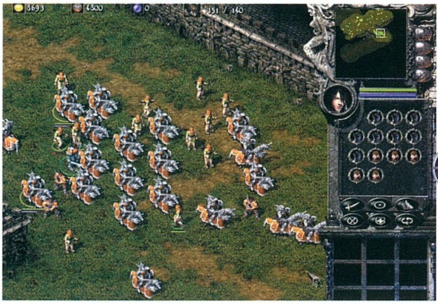
Lévén fantasy világ, a mágiahasználat Bersiah földjén is mindennapos. Megfelelő mennyiségű manna és bizonyos épületek megléte esetén számos különleges, egységeid valamint hőseid által használható varázslatot fedezhetsz fel. Ezek többnyire e műfaj klasszikusai, pl. gyógyítás, méregtelenítés, teleport, fagyasztás, láthatatlanság, gyorsítás, tűzlabda, gólemidézés, meteoreső stb. Érdemes részletesen tanulmányozni a lehetőségeket, s csak akkor fektetni a felfedezés költségeibe, ha valóban használni akarod az adott bűvigét, vagy annak megszerzése feltétele valamilyen magasabb szintű tudás megszerzésének.

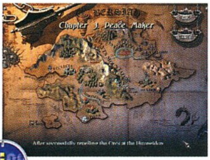
## MULTIPLAYER MÓDOK

Mivel a program nem sokkal lapleadás előtt érkezett hozzánk, így nem volt lehetőségünk ezt tesztelni. Elképzelhetőnek tartom, hogy e mód sokkal élvezetesebb játékot kínál, mint az egyjátékos küldetések.

Az Internet-hozzáféréssel rendelkezők a WarGate.Net-en számos többjátékos módú kihívást találhatnak: strategy, hero deathmach, hero strategy, hero RPG, hero survival stb. Akár interneten, akár hálóban játszotok,







**PHANTAGRAM**

A Phantagram Ltd-t 1994-ben alapították. Az alapító tagok első játéka, a Blade Warrior nagyjából egy év múlva jelent meg, Koreában. Azóta igen csak kinőtte magát, a Kingdom Under Fire-en például 45-en dolgoztak. A cég specialitása az RPG és az akció kategória, de felejthetetlen klasszikust még nem dobtak piacra.

legfeljebb nyolcan küzdhettek egymás ellen vagy éppen vállvetve a GoD által teremtett fantasy világban.

## KICSIT MÁS – A HONLAP

Nem szoktunk írni róla, de amióta a Majesty honlapjára figyeltem, azóta úgy érzem, a játék hivatalos honlapja sokat elárul egy-egy program fejlesztőiről. E cikk leadásakor a www.kingdomunderfire.com utolsó frissítésének időpontja 2000. december. Hümm. Ezen annál is inkább csodálkozom, mert az interneten játszható multiplayer mód miatt a naprakész információk szükségesek lennének. Kicsit olyan, mintha az energia elfogyott volna, s a végre finisbe érkezett programmal már alig törődnének.

## TAPASZTALATOK ÉS ZÁRSZÓ

Csalódtam. Igaz, egy ideje már nem vártam a programot. Addig-addig hirdették, ígérték, míg végül feladtam a reményt, hogy valaha is kijön. Most megjelent, de már majdnem mindegy. A kezdetben jó ötletnek tűnő RTS-RPG ötvözet beteg "öszvér" lett. A valósidejű stratégiát megszakító párbeszédek és a játéktéren belüli, általunk irányíthatatlan és megállíthatatlan jelenetek zavarók. A szerepjáték rész rettenetesen unalmas. A diabloid csapkodást az egyébként viszonylag érdekes történet nem feledteti, és a karakter felszerelése, fejlesztése is torz formában jelenik meg.

A gép ellen játszani custom küldetésben nem nagy élvezet. Nincs idő szép, lassan hömpölygő játékra, a hadjárat módban viszonylag magas szintű AI az általam próbált összes küldetésben 10 percen belül rush stílusú rohammal érkezik. Nem vagyok oda ezért, így a harmadik alkalom után pihentettem is ezt a játékmódot, bár természetesen erre is megvan a klasszikus ellenstratégia.

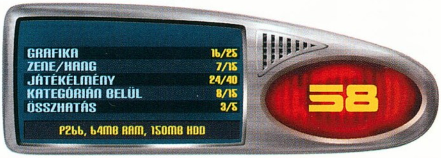
Ami majdhogynem egyetlen pozitívumként szerepelhet, hogy a kampányok alatt, küldetések közben a játékállás mentésére nincs lehetőség. Csak miután teljesítettük az adott feladatot, menthetjük el állásunkat, s haladhatunk tovább a történetben. Emiatt az ember alaposabban meggondolja, mit csinál, s az elért győzelem kicsit többet ér. Ez tetszett.

Szerintem az RTS-RPG ötvözet, mint ötlet nem rossz, de nem sikerült belőle azt kihozni, amit rejthet. Pedig nem elvetélt idea ilyen típusú fantasy játékot írni, ám kétségtelenül kemény dió. Nem véletlen, hogy a Blizzard is meghátrált a feladattól, s a hasonló típusúra tervezett Warcraft III végül klasszikus, ám gyönyörű RTS-ként jelenik majd meg.

A teljességhez hozzátartozik, hogy valószínűleg nem számíthatunk folytatásokra, mert a programhoz egyből mellékelték a térkép- és a pályaszerkesztőt is.

Összegzésül mit is mondhatnék, ez a program akár még jó is lehetne, ha most nem 2001-et írnánk. 1998-ban a legjobbak közt, 1999-ben erős középmezőnyösként, tavaly pedig már csak sereghajtóként szerepelhetett volna. Idén, azt hiszem, már szégyen ilyent kihozni.

*Lily*
*lily@vogel.hu*



# AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI

Best Games 2000

Szerencsére ebben az évben a honi és külföldi játékfejlesztők nem bántak velünk szűkmarkúan, minek következtében 1999 évi játékdömpinget felülmúlva tömény-telen mennyiségű programmal rukkoltak elő. Ezek között akadtak citromdíjra érdemesek is, de szerencsére nem ez volt a jellemző a tavalyi termésre, hanem a profi, újdonságokat felvonultató ötletes fejlesztések, amelyek közül válogatva szeretnénk nektek bemutatni a szerkesztőség szívéhez legközelebb állókat.

### AKCIÓ

No One Lives Forever
Diablo 2
Giants
Alice
Star Trek Voyager Elite Force

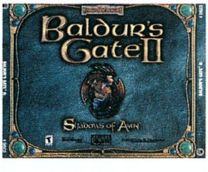
Az akciójátékok tekintetében szinte mindenki Cate Archerre tette le a voksot, akinek sikerült az, amire senki sem számított: letaszítani a trónjáról a First Person Shooterek királyát, a Half Life-ot. Fantasztikus története, kitűnő AI-ja a monitorok elé szegezte a kategória rajongóit. Persze nem mehetünk el szó nélkül a vetélytársak mellett sem, hiszen a Giants és a Quake III motorral működő Alice is forradalmi tettet hajtott végre. Míg előbbi humorával, és elképesztő grafikájával nyűgözte a szerkesztőség tagjait, addig az Alice újrafogalmazta a számítógépes játékok designjáról alkotott képet.

Az akció kategória győztese: **No One Lives Forever**

### RPG

Baldur's Gate 2
Planescape Torment
Icewind Dale
Deus Ex

El kell ismernünk, a jelöltek mindegyike klasszikus alkotás, s az, hogy a Baldur's Gate 2 került ki győztesként közülük, nem csökkenti egyikük értékét sem. Mint látható, az Interplay uralja a szerepjátékok piacát, az Icewind Dale, a Planescape Torment és a kategória nyertese is fantasztikusan kidolgozott, aprólékos és kü-



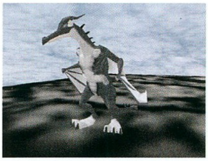

lönleges élményt kínáló alkotás. Az Ion Storm Deus Exe is kapott néhány szavazatot, megérdemelten. Úgy gondoljuk, e programok mindegyike megérdemli, hogy a minden idők legjobbjai közé kerüljön, de a Baldur's Gate 2 még mindig abbahagyhatatlan és lekörözhetetlen...

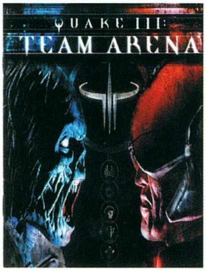
A szerepjáték kategória győztese: **Baldur's Gate 2**

### MULTIPLAYER

Quake 3 Team Arena
CounterStrike
Diablo 2
Swat 3 Elite Edition

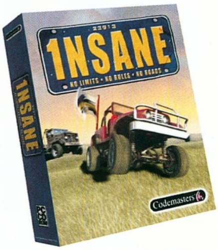
Napjaink legnépszerűbb játékmódja, amelyben lehetőségünk nyílik megküzdeni a világ legtávolabbi zugában élő fanatikusokkal is. A Diablo 2 csalódottságunk ellenére milliók kedvence volt olyannyira, hogy az internetes rohamra még a nagy tapasztalattal rendelkező Blizzard sem tudott megbirkózni. A legtöbb játékszer-






verrel rendelkező Half Life kiegészítő, a Counter Strike a neten játszott játékok zászlóvivője, ám mi ennek ellenére a kategória győztesének a Team Arenát választottuk. Az id legújabb üdvöskéje tökéletesre sikeredett. A sok új pálya és a három új játékmód megvalósításába fektetett professzionális, a játék minden elemére kiterjedő, alapos munka meghozta a gyümölcsét. A Team Arena jött, látott és győzött messze leközörve kitűnő konkurenseit.

Az Multiplayer kategória győztese: **Quake 3 Team Arena**



### ONLINE

Asheron's Call
Diablo 2
EverQuest
Ultima Online

Az online kategóriában a fantasy szerepjátékok kaptak teret. Közülük pedig az EverQuest vitte el a pálmát, ezen egyetlen percig sem volt vita. Norrath kalandozói jól felismerhetők szerkesztőségünkben, karikás, ám ragyogó szemekkel mesélik egymásnak napról napra előző éjszakai tetteiket, csatáikat, hosszan ecsetelve szerzett zsákmányuk értékét, esetleg haláluk csúfos módját. A lassan két éve futó online szerepjáték játékosai már a második új kontinenst kapták kiegészítőként, s úgy tűnik, a lelkesedés a kisebb hullámvölgyek ellenére sem lankad.

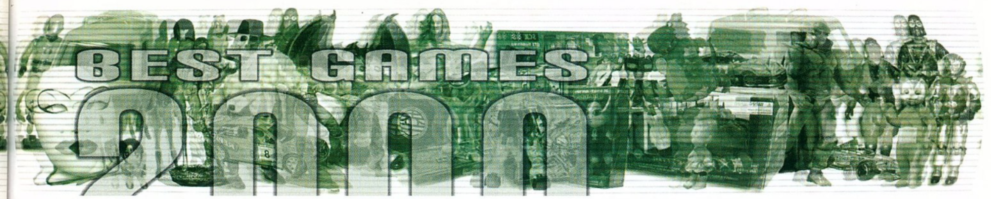
A többi jelölt is számos rajongót tudhat magáénak, de ahhoz, hogy valaki egy másik világban létezzen, dönteni kell, mert csak egyre van idő.

Az online kategória győztese: **EverQuest**

### AUTÓ SZIMULÁTOR

Screamer 4*4
F1Gp3
Nascar Heat
Porsche Unleashed
Insane

Harsogjanak a fanfárok, kezdődjék a hejehuja, hiszen az idei




év autós termésében két magyar fejlesztést is üdvözölhetünk. Szerencsére ezek a játékok nem lokálpatriotizmusunknak köszönhetően kerültek a kategória legjobbjai közé. A Screamer 4x4 egyedülálló fizikájával, míg az Insane többjátékos módjával és vidám játékmenetével hódított. A szavazatok szerint csak az Insane volt képes arra, hogy helytálljon Crammond bácsi nagy port kavart alkotásával, a Grand Prix 3-al szemben. Szégyenkezésre azonban semmi ok, mivel a kategória minden jelöltje gyöngyszem, olyan, amelyikre hosszú évek után is emlékezni fogunk.

Az autó szimulátor kategória győztese: **Grand Prix 3 és az Insane**

### SZIMULÁTOR

Enemy Engaged
Gunship!
B-17 Flying Fortress 2
Combat Flight Simulator 2
Steel Beasts

Szakavatottak, szerény személyem és rengeteg fanatikus rajongó véleménye szerint még mindig a Microprose Falcon 4.0 című szimulátora ajándékozza meg a legéletszerűbb realitásokkal a szimulátorok kedvelőit. Mivel a program már nem mai gyerek, ezért sajnos nincs a listán, de – hiába a haldokló piac – azért tavaly is napvilágot látott pár igen nagyszerű játék. Ott van például a Steel Beasts című tank-szimulátor, amely sokak szerint nagyon meggyőző: amennyire gyengécske grafikával rendelkezik, olyannyira összetett és élethű. Ezen kívül két második világháborús, és két helikopterszimulátor is pihen listánkon, amelyekből igen nehéz volt kiválasztanunk azt a győztest, amely minden tekintetben megállja a helyét. Végül közös megállapodásra jutottunk, s azt hiszem, méltán mondhatjuk:

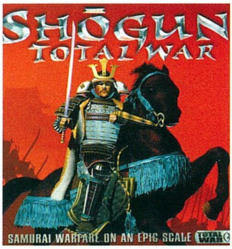
A szimulátorok kategória győztese: az **Enemy Engaged.**

### REAL TIME STRATÉGIA

Red Alert 2
Sacrifice
Ground Control
Homeworld Cataclysm
Shogun: Total War

Az egyik legnépszerűbb stílus kedvelőinek sem lehetett oka panaszra az elmúlt évben. A valós-idejű stratégiai játékok tonnaszám özönlöttek le a szoftvergyártók futószalagjairól, s a 2000. évben már nyilvánvalóvá vált, hogy 3D-s játéktér nélkül már nagyon nehéz labdába rúgni. Nem is akadt túl sok program, amely 2D-s megjelenítéssel próbálkozott volna, szám szerint mindössze egy, de szó mi szó, majdhogynem a legjobb vált belőle. Igen, a Red Alert 2-ről van most szó, de mindenféleképpen említést érdemel még a többi versenyző, amelyek mellett – még ha nem is túlságosan sokat – kellemes órákat töltöttünk. Sacrifice, Ground Control, Homeworld, mind-mind óriási nevek, de a tavalyi évben jelent még meg valami, aminek megítélésében teljes mértékben egyetértettünk.

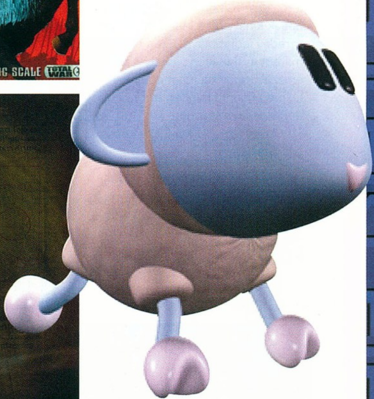
A valósidejű stratégia kategória győztese: **Shogun: Total War.**



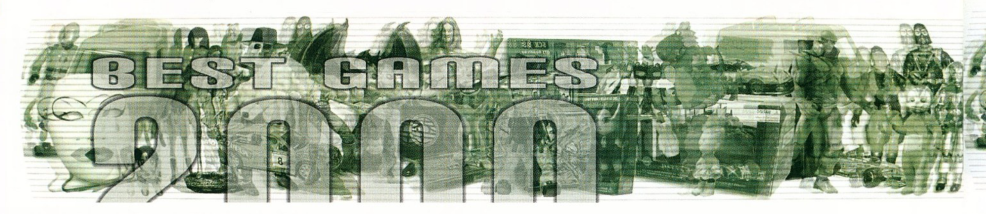

### LOGIKAI-ÜGYESSÉGI

Lemmings revolution
Sheep
Chessmaster 8000
Return of the Incredible Machine

E napjainkban kicsit háttérbe szorult kategória szerencsére azért fel tudott mutatni értékes nevezőket. Bár mind a négy program vidám színfolt a játékpiac palettáján, sajátos stílusú kikapcsolódást nyújtanak felhasználóinak, a szerkesztőség egyöntetű véleménye szerint a pálma a Sheepet illeti. Az Empire birkaterelő programja ugyanis eredeti, humoros és abbahagyhatatlan. Sokáig vártunk rá, de megérte, a birkahajkurászás örömeit idén semmi sem tudta überelni. A másik három versenyző ugyan egyetlen szavazatot sem kapott, de ettől függetlenül érdemes elővenni azokat is.



A logikai-ügyességi kategória győztese: **Sheep**




**SCI-FI SZIMULÁTOR**
Starlancer
Tachyon
Mechwarrior 4
Crimson Skies

Nem volt túlságosan nagy tolongás e kategória versenyzői között, de azért akadt pár nagy hírnevű sztár, amelyekre szavazhattunk. Mivel a Crimson Skies és a Tachyon nem kavart túlságosan nagy port, igazából a verseny csak két program között zajlott – furcsa mód mindkettő remekbeszabott Microsoft játék –, a Starlancer és a Mechwarrior 4. része rivalizált egymással. Sokat tépelődtünk, s végül döntöttünk: hi-

ába már befutott sikersorozat, hiába a gigantikus robotcsodák, amelyekre hosszú hónapokat vártunk, egyszerűen nem voltunk képesek kinevezni a Mechwarriort az ezredév legjobbjává. Ezért aztán maradt a Starlancer, amelyet úgy érezzük, hogy ha most adnának ki, még mindig minden szempontból jelesre vizsgázna.

Az év legjobb Sci-fi szimulációja: **Starlancer**

**A LEGJOBB TÖRTÉNET**
Baldur's Gate 2
Deus Ex
The Longest Journey
Escape From Monkey Island

Nincs is annál jobb érzés, mint amikor nem tudunk valamelyik játék szorításából szabadulni, mert a története képes folyamatosan maga elé szegezni minket. Sok érdekes mesét ismerhettünk meg a 2000. évben, és igaz ugyan, hogy legtöbbjük felettébb sablonos, azért akadnak köztük olyanok, amelyek alapján akár könyvet is kiadhatnának. Itt van például a Deus Ex, amelyben megtudhatjuk, hogy nem mindig a rossz fiúk a rosszak, és azt sem árt tudni, hogy valójában ki is a mi igazi ellenségünk. De természetesen a fantasy-rajongóknak is kijutott a jóból, sőt, a Longest Journey, vagy a Baldur's Gate második része egyszerűen fenomenálisra sikeredtek – történetük szempontjából mindenféleképpen. Sokat nevettünk a Majmok Szigetén is, de őszintén szólva túl szoros volt a verseny ahhoz, hogy a LucasArts mesterműve első befutóként végezze.

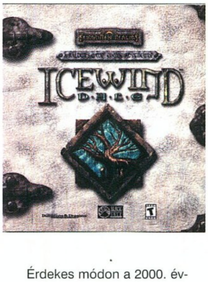
A legjobb történet kategória győztese (Az Ion Storm Deus Exét csak éppen hogy maga mögé utasítva): **Baldur's Gate 2.**

**KALANDJÁTÉK**
Escape From Monkey Island
The Longest Journey
Blair Witch: Volume One
realMyst

Szerencsére a 2000. év feltámasztotta poraiból a már halottnak hitt kalandjáték műfaját. A nagy esélyesként induló LucasArts ökörség mellett szokatlanul erős mezőny sorakozott fel olyannyira, hogy a kategória győztese az ismeretlenség homályából felbukkanó Longest Journey lett. E program fantáziadús mesevilága és az Escape from Monkey Island hasfalszaggató története mellett a horror rajongóknak is jutott egy kisebb falat: az időközben trilógiává avanzsálódott Blair Witch: Volume One fejtörőivel és nyomasztó atmoszférájával levette a lábáról a kategória iránt érdeklődő kalandorokat.

Az év kalandjátéka: **The Longest Journey**

**SPORTJÁTÉK**
NHL 2001
FIFA 2001
Tony Hawk's Pro Skater 2
Virtual Pool 3




Érdekes módon a 2000. évben a szokásoktól eltérően nem az Electronic Arts háziversenyének lehettünk szemtanúi. Az Activision gondozásában megjelent Tony Hawk's Pro Skater 2 nemcsak a konzolokon, hanem a PC-ken is nagy elismerésnek örvendett csakúgy, mint Celerisék Virtual Poolja, amely immáron harmadik alkalommal bizonyította,

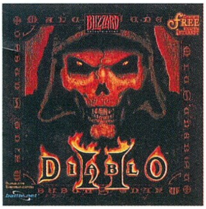
hogy a kategóriájában nincs jobb a földön. A két EA rivális közül a FIFA 2001 sajnos semmi újdonsággal sem jelentkezett, nem úgy, mint jéghideg társa, mely eszméletlenül részletes grafikájával, kitűnő interfészével és részletes beállítási lehetőségeivel új színt hozott a jégkorong-szimulátorok világába.

Hosszas tanakodás után a szerkesztőség sportszekciója úgy döntött, hogy:

Az év legjobb sportjátéka: az **NHL 2001**

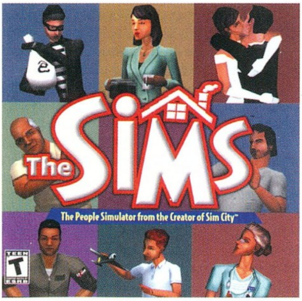
**AZ ÉV CSALÓDÁSA**
Daikatana
Force Commander
Diablo 2
Messiah

Az év várva várt alkotásai közül a fent említett négy mű sajnos nem aratott osztatlan sikert a szerkesztőség berkeiben. A programhibáktól hemzsegő Daikatana a feneketlen mélységbe taszította az id egykori alapítóját, John Romerót, aki ezzel a játékával szerette volna forradalmasítani a First Person Shootereket, vesztére. A



Force Commanderről azt hiszem, jobb nem is beszélni. Szégyen, amit a LucasArts ezzel a játékával művelt. Ugyancsak sokat vártunk Bobtól, a Messiah-ban szereplő angyaltól, akit a készítők nyögve nyelős irányítással és idegesítő küldetésrendszerrel temettek maguk alá. Végül elérkeztünk a világ egyik legjobban várt játékához, a Diablo 2-höz, amelyik tulajdonképpen nem sikerült rosszul, de a nagy várakozáshoz képest hamar leszerepelt a szerkesztőségben. Egyedül Chris vállalkozott arra, hogy a Guru Teamet a Battleneten képviselje. A nagy fanatikusok, Bird, Shoebaron, Lily, Mocsy és jómagam (Sasa) azonban hamar feladtuk álmainkat.

Az év legnagyobb csalódása holtversenyben: **Force Commander és Diablo 2**




### ABSZOLÚT

Akadt az idén egy olyan játék, amelyet nem lehetett egyetlen kategóriába se besorolni. Emiatt nem indulhatott jelöltként sehol sem, saját kategóriáját pedig maga teremtette meg. Így az abszolút kategória győztesének kiáltottuk ki egyhangúan a The Simset, amely megjelenése óta vezeti az eladási toplistákat, nem véletlenül. Ez az élet-szimulátor program, melynek tulajdonképpen nincs vége, megfogható célja, magával ragad mindenkit, aki csak kicsi időt is szán arra, hogy megismerkedjen vele. A nemrégiben megjelent kiegészítő kissé elrugaszkodott a hétköznapi élettől, mert a Livin' It Upban dzsinnek, zombik, középkori kastély, vagy éppen UFO színesíti a játékmenetet. A simsek előtt nagy jövő áll.

Az abszolút kategória győztese: **The Sims**

### LEGJOBB ZENE

Giants
Alice
Icewind Dale
No One Lives Forever
Metal Gear Solid

Úgy gondoltuk, hogy ebben az évben technikai díjakat is kiosztunk az arra érdemes produkcióknak. Az Alice zenéjét a Nine Inch Nails oszlopos tagja, Chris Vrenna komponálta. Munkája tovább emelte az amúgy is fantasztikus játék színvonalát. Az Icewind Dale gyönyörű zenekari műveiért Jeremy Soule a felelős, a játékban felcsendülő dallamok csodásak. Ámulatból ámulatba estünk a No One Lives Forever 60-as éveket idéző zenéin csakúgy, mint a Metal Gear Solid kémfilmeket megszégyenítő soundtrackjén. A végső győzelmet azonban az Icewind Dale nyerte meg, mondhatni, orrhosszal a Giants előtt.

Az év legjobb zenéje: **Icewind Dale**

### LEGJOBB HANG

Sacrifice
No One Lives Forever
Alice
Team Arena
Baldur's Gate 2

A legjobb hang kategóriában jelölt játékok fej-fej mellett küzdöttek, és a célszalag átszakításakor képtelenek voltunk megállapítani, hogy ki nyerte el a kategória legjobbjának járó címet. A Sacrifice narrátorának ördögi hangja, Cate Archer kalandjainak effektusai, a Team Arena géppuskazaja, az Alice ördögi hangú fakutyája és a Baldur's Gate 2 katakombáinak moraja feledhetetlen hangulatot kölcsönzött, és tette még élvezetesebbé a köréjük felépített játékokat.

Az év legjobb hanga: **Alice és Baldur's Gate 2**

### LEGJOBB GRAFIKA

Giants
Alice
The Longest Journey
Sacrifice
Team Arena

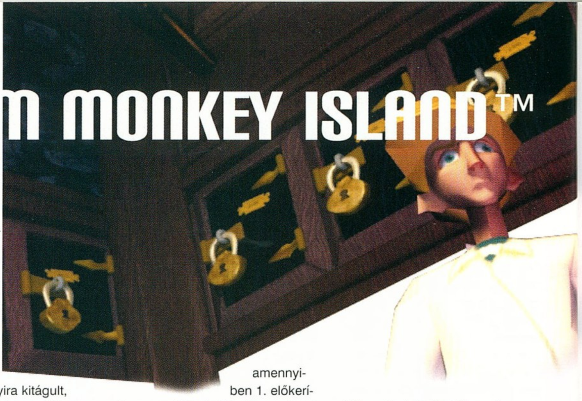
A 3D-s grafikuskártyák fokozatos fejlődésének köszönhetően egyre több poligon és nagyobb felbontású textúrák elevenednek meg a monitorunkon. Az év legszebb grafikájú játékáért folyó harc minden egyes résztvevője fantasztikus látványvilággal ajándékozza meg a játékosokat. A Quake III motorja két játékban is megvillantja oroszlánkarmait. A Sacrifice képi világa feledhetetlen csakúgy, mint a gépigényéről elhíresült, meseszép Giants világa. A legjobbnak járó cím birtokosa ebben az évben a Giants lett teljesen megérdemelten.

Az év legjobb grafikájú játéka: **Giants**

Ezek voltak tehát a 2000. év legjobb játékai a PC Guru szerkesztői szerint. S hogy mit hoz a jövő? Reméljük, még több, még szebb és még ötletesebb játékokat, amelyek közül egy év múlva újra megválaszthatjuk a saját kedvenceinket.

*PC Guru Team*

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™



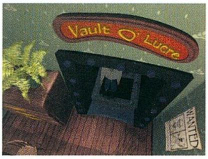
Úúúp-csííí-íiík, helló ismét, esetleg yikes! (Nem kívánt rész törlendő.) Ezzel azt szeretnénk a magunk visszafogott módján kifejezni, hogy mégsem hajítottuk vissza a tengerbe a múltkori számban megkezdett Guybrush-naplót (bár ahogy így elnézzük, tán jobban tettük volna), sőt fittyet hányva a jóízlés legelemibb szabályainak, megkíséreljük folytatni:

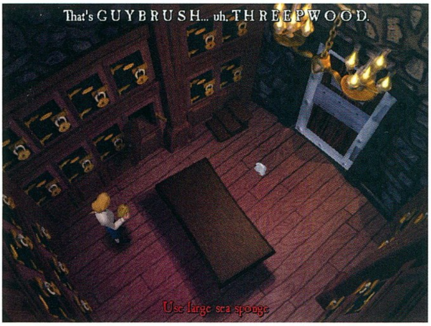
„Miután rosszarcú rosszakaróm az ajtó bezárásával biztonságba helyezett bennünket a bank páncéltermében, és – a beszűrődő zajokból ítélve – tovább foglalatoskodott a bank egyéb helyiségeiben fellelhető értéktárgyak eltulajdonításával, terepszemlét tartottam. Találtam egy fegyvernek látszó tárgyat (egy öreg kardot), egy közepes és egy nagyobb méretű szivacsot, egy hasonmásom által elejtett zsebkendőt P.P. monogrammal (alatta egy kis szivaccsal). Marley tata széfjébe pillantva leltem még egy zenélő dobozt, és hah! Az óvatos após végszükség esetére biztonságba helyezett itt egy apósüveget, khm, akarom mondani: laposüveget, színültig groggal, amit természetesen grog and drop megoldással azonnal a zsebembe is süllyesztettem. A kijutás egyetlen lehetséges módjának még mindig a páncélajtó tűnt, bár a puszta kezes megoldás kevés sikerrel kecsegtetett. Ugyanígy nem járt sikerrel a zenélő doboz, és a kacsa, mígnem idővel eljutottam a kardig, amelyet az alsó pántnál használva meglepő eredményre jutottam. Eltörtem... A pánt viszont meglazult egy kicsit, és így a csonka markolatot bele tudtam ékelni a résbe, ahova belegyömöszöltem még a legkisebb szivacsot. Némi grogot cseppentettem rá, amitől azonnal megduzzadt, és tovább tágította a repedést. Az eljárást folytattam a közepes szivaccsal (+grog), majd a naggyal (+grog), aminek meg is lett a várt eredménye: elfogyott a grog. Mellékhatásként viszont a repedés már annyira kitágult, hogy a pánt (és vele az ajtó) egyszerűen kiszakadt a falból. Ahogy kitrappoltam az ajtón, derék alteregóm épp befejezte a bankrablást, egy utolsó bemutatkozást rebegve meglépett, előttem pedig elsötétedett a világ...

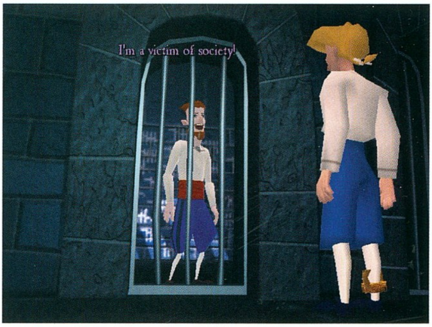
Amint a képernyővel együtt kezdtek megvilágosodni emlékeim, a dutyiban találtam magam Canard felügyelő, a rend marcona őrének társaságában, aki megnyugtatott, hogy pár hét múlva, amint véget ért a vakációjuk, visszatérnek a bírák, és lefolytatják a tárgyalásomat. Hiába próbáltam bizonygatni, hogy a rablást egy orrnélküli rabló (Pegnose Pete) követte el, és csak azért mutatkozott be többször is az én nevemen, mert nyilván valamiért megorrolt rám – azt még Canard felügyelő is érezte, hogy ez az állítás nemcsak hogy fejlett képzavar, de némileg sántít is. Bár a börtön kinézetre egy középkori kínzókamra sajátos bájával bírt, „házi őrizetnek" titulált fogságom azért nem nélkülözött bizonyos humánus vonásokat: szabadon mászkálhattam a szigeten (a bokámra kapcsolt Tök Kényelmetlen™ márkájú voodoo lábbilincs úgy is meggátolt volna a távozásban), sőt annak sem volt különösebb akadálya, hogy esetleg tisztázzam magam a felmerült vádak alól, amennyiben 1. előkerítem a szajrét; 2. felfedem az igazi tettes kilétét; 3. bizonyítékot hozok róla, hogy a kis mesém mégis igaz. Sajnos Pegnose Pete hollétét illetően nem kaptam felvilágosítást: amennyiben rendelkezett volna ilyen információval, Canard már rég hűvösre tette volna, ha nem is a bankrablásomért, hát egy olyan 300 rendbeli egyéb bűncselekmény elkövetéséért.

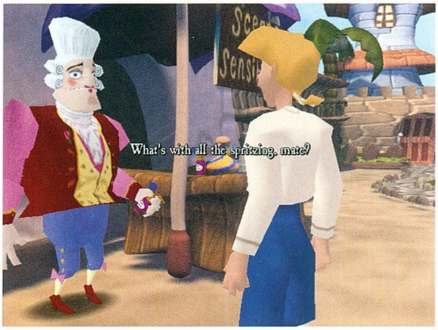
Az enyhén fárasztó eszmecsere után felvettem a földről a csirkehájat, amelyet alkalmasint a sarokban álló komfortos vasszűz tüskéinek kenésére használhattak tréfás kedvű pribékek, aztán átballagtam a hátsó fertályba, ahol egy nálam szerencsétlenebb sorstársam téblábolt a cellában. Nini, Otis! Szegény marhát azért vetették rács mögé, mert elkövette a legrettenetesebb bűntettet, amiről a szigeten valaha is hallottak: virágot szedett egy furcsa kiejtésű idegen virágágyásából! Ilyen rendbontás eleddig példa nélkül állt a sziget történetében, és Canard szerint szabadulása körülbelül addigra várható, mire bebizonyítom úgynevezett ártatlanságomat...

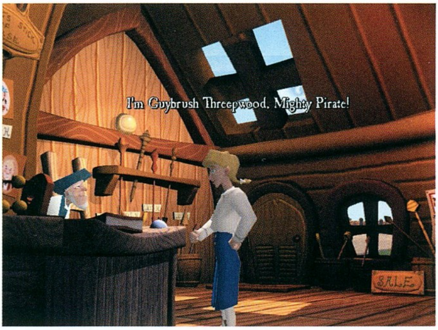
A dutyi előtti szökőkútnál ismét találkoztam Brittanyvel, a bájos ex-banki alkalmazottal, aki elvesztvén állását most a showbizniszben látta karrierjének lehetőségét... Mielőtt részletesebben kifejtette volna elképzeléseit, hanyatt-homlok átmenekültem a tér másik oldalára, ahol nem kevésbé nyomasztó beszélgetést folytattam az Illatok és Érzékek bolt piperkőc tulajdonosával, Hugoval. Az eszmecsere nyitányaként rámspriccelt valami szörnyű parfümöt a mostanában roppant népszerű Eau de LeChuck márkából, amitől mindenki úgy illatozhat, mint egy pár száz éve halott szellemkalóz. Hugo egykoron szintén kalózként kereste kenyerét, de mióta elvégezte Ozzie Mandrill Postai Kalózátképző Tan-

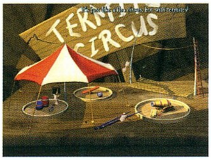




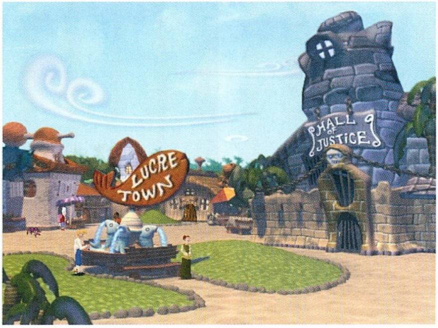



folyamát, azóta megtanulta, hogy büdös folyadékok árusításával és sprickolásával lényegesen hasznosabb tagja lehet a társadalomnak. Szajréval teli zsákot cipelő, orrnélküli bankrablót ugyan nem látott mostanában, ELLENBEN látott engem, hasonló ténykedés közben, amint eltűnök a sziget legsötétebb erdejének mélyén. Öööö... Biztos, ami biztos: magamhoz vettem egy üvegcsét a gyanús LeChuck odorból, továbbá egy üreset a Hugo melletti halomból.

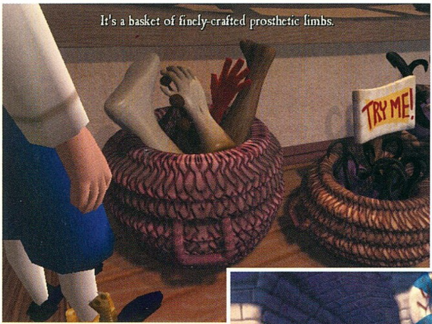
Hugó jeles boltjával szemközt leltem meg a Pálcák Házát, amely a sziget kalózokból/turistákból álló népességének sétapálca igényeit igyekezett igen magas színvonalon kielégíteni. Amint betettem magam mögött az ajtót, az hirtelen újra kicsapódott, és a bankban egyszer már látott úriember viharzott be rajta. Dühösen odacsörtetett az egyik állványhoz, lekapott róla egy igen szépen megmunkált darabot, majd eltrappolt valami titokzatos cél irányába. A Freddie nevű tulajjal szóba elegyedve megtudtam, hogy a sétapálca-biznisz meglehetősen pang a szigeten, és ha az imént látott Ozzie Mandrill nevű uraság nem törne össze hetenként egy nagyobb tételt, akkor valószínűleg lehúzhatná a rolót és egy újabb brazíliai őserdő menekülne meg a kivágatástól. (Ellenben ha egyszer Mr. Mandrill kifizeti a számláját, akkor Freddie végre nyugdíjba vonulhat.) Miután leadtam a rendelést a speciálisan az én sétálási szokásaimhoz szabott pálcára, újabb értékes adatokhoz jutottam Pegnose Pete utáni nyomozásomban. Tartózkodási helye ugyan továbbra is ismeretlen maradt (bár Freddie is hallott valamit arról, hogy az erdő mélyén rejtőzködhet), viszont megtudtam, hogy mi történt az orrával: egy véletlen baleset folytán leragta egy kacsa. Ettől kicsit elkerekedtek a szemeim, de Freddie sietve hozzátette, hogy ő semmilyen hitelt nem ad az ilyesfajta mendemondáknak (sőt: kacsáknak!): a kacsáknak ugyanis köztudomásúan nagyon kicsi fogaik vannak, és teljes mértékben elképzelhetetlen, hogy valaki anélkül vár végig egy ilyen, akár órákig is elhúzódó kellemetlen beavatkozást, hogy közben orvosi segítséget keresne... Anatómiai ismereteim ilyetén bővítése után összekapartam a padlóról azt a kevéske faforgácsot, amit Mr. Mandrill a botját magához véve hullajtott a földre, aztán gyorsan magára hagytam a beteget.

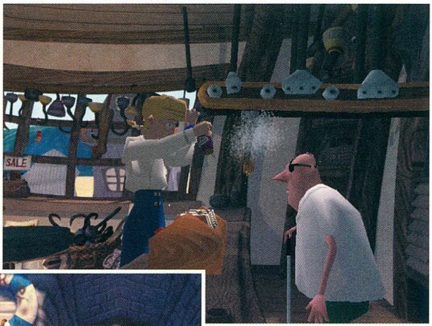
A dutyi előtti téren ismét megálltam egy percre a kútnál, de természetesen nem Britanny jövendő karriertörténetét újra meghallgatni, sokkal inkább némi vizet vételezni az üres kölnis üvegcsébe, ami így most már házi készítésű parfümmé avanzsált. Legközelebbi célom a horgászbolt volt, amely bizonyos szempontból komoly konkurenciát jelentett Hugo Illatok és Érzékek bizniszének: a boltban terjengő légkör azt sejttette, mintha valahol egyfajta különös hal rohadt volna... Nem is egy, hanem rögtön kilenc fajta! – javította ki megjegyzésemet a bolt enyhén cinikus tulajdonosa, aki egykoron szintén a kalózok keserédes kenyerét ette, viszont mostanában kénytelen halcsalit árulni. Fancsali képéről az derült ki, hogy nem csali-fan, viszont amíg további hülye szóvicceken elmélkedtem, újabb adatokat kaptam Pegnose Pete-et illetően, miszerint a rejtekhelyéhez vezető mocsárból még soha nem keveredett elő emberfia. A helység tisztátalan ura ezenkívül felhívta figyelmemet a shop napi extra ajánlatára, az ingyenesen hozzáférhető, majdnem lejárt szavatosságú halcsalira, amely kétségkívül meghatározó összetevője volt a helység kilenc komponensű légkörének. Még érdekesebb látványosság várt a sarokban: egy igazi bolhacirkusz! Csak nem bolhákkal, hanem termeszhangyákkal. Hát ez édes. Ki termeszt manapság termeszt? – merengtem, amint a termeszállásban közlekedő ízeltlábúak produkcióját figyeltem. Aztán eszembe villant, hogy az ilyetén jellegű hangyabandázásnak nincs sok teteje (például ebben is különbözik a bolhacirkusztól), tehát inkább magamhoz ragadtam egyet a gyengélkedő halcsalikból, és kimenekültem a friss levegőre.




Itt volt az ideje, hogy kicsit alaposabban is szétnézzek a szigeten, tehát az ügyvédek irodája melletti kapun kivonultam a városból. A sziget északi részén levő mocsár tényleg hordozott egyfajta különleges bájat, de egyelőre nem próbáltam felfedezni. Világéletemben mocsárillatú kölnire vágytam, így tehát a kölnisüveg segítségével magamhoz vettem némi szutykot a stég melletti tócsából, aztán elballagtam a sziget nyugati oldalán terpeszkedő ingatlanba. Ha bementem volna a házba, akkor időnek előtte megtudom, hogy ez Ozzie Mandrill tulajdonát képezi – de mivel egyelőre ilyen jellegű tudásra momentán még nem volt szükségem, magamhoz vettem a szökőkút előtt heverő rózsát, és visszakocogtam a városba.

A bank közelében rátaláltam a Protézisek Kastélya, ahol Vaksi Dave kínálta portékáját azon kalózoknak, akik enyhén amortizálva érkeztek haza legutóbbi kalózkodásukból. Elefántcsontból készült gumírozott lábakon, csinos vaskampókon és elegáns műkezeken legeltethettem szememet, az utóbbit gyorsan a zsebembe is süllyesztettem, aminek neszére ugyan a szemfüles Dave azonnal felfigyelt (újabb képzavar – mindegy, ő úgysem látja), de megnyugtattam, hogy csak a zenedobozom csilingelését hallja. (Ha esetleg nem rettegett kalóz lennék, hanem mondjuk játéktervező egy LucasArts nevű kétárbócos



fedélzetén, akkor esetleg nem felejteném benne ezt a bugot a játékban: a műkezet ugyanis elméletileg csak akkor tudtam volna ellopni, ha előbb a zenedobozt leteszem a pultra, és a nyekergés leple alatt nyúlom meg – így viszont elég volt az is, ha csak nálam volt. Lehet, hogy miután befejeztem ezt a kalandot, elvégzek egy kalózmegjavító tanfolyamot és elmegyek bétatesztelő másodtisztnek a flottájukba.) Vaksi Dave-vel szóba elegyedve természetesen azonnal a gyenge üzletmenetre terelődött a szó, viszont neki kivételesen nem egy titokzatos ausztrál ingatlanspekuláns okozta a fő gondját (ezzel egyébként nyilván egyedül van az egész környéken), hanem az, hogy megszökött a majma. Ugyan Dave megmaradt érzékei csodálatosan működnek (a szagáról megismer minden kuncsaftot), azonban az üzletmenethez elengedhetetlenül szükséges papírmunka látószervek hiányában kissé körülményesen megoldható: mióta a Pongo nevű főemlős ismeretlen helyre távozott, senki nem tudja kezelni a sajátos kartotékrendszert, és úgy még ebben a speciális ágazatban is egy kicsit nehéz prosperáló vállalkozást vezetni, ha nem tudja a cég, hogy melyik megrendelőnek milyen pótalkatrészt kell leszállítania. Aktuális problémái mellett még roppant elmés beszélgetést folytattunk Dave-vel a művégtag piac divatos irányzatairól, vicces (?) történeteket mesélt saját maga szórakoztatására, de sajnos azt nem sikerült kivernem belőle, hogy műorrot rendelt-e mostanában valaki. Így tehát megpróbáltam rendkívüli szimatját a javamra fordítani, és az orra alá dugtam a P.P. monogrammal ellátott zsebkendőt, amit a bankban találtam. Dave szipogása már eddig is jelezte, hogy némi meghűléssel küszködik, és sajnos nem tudta azonosítani a roppant gyenge szagot, viszont jelezte, hogy ha valaki koncentráltan dugná ugyanezt az orra alá, akkor biztos felismerné... Így tehát nekiálltam én is zsebkendőt szagolgatni, amelyből minden egyes szippantás után újabb és újabb odorok szabadultak fel. A szagokat előidéző alapanyagokat a házi gyártmányú kölnimbe sűrítettem, amely ezidáig már tartalmazott két összetevőt: a kútvizet és a vízihulla szagára emlékeztető mocsárvizet. A harmadik szag olyan volt, mintha valaki hikorifával füstölt volna halat (döglött halcsali az üvegbe), a negyedik arra emlékeztetett, mintha egy favágó belevágta volna az ujjait (faforgács az üvegbe), az ötödik pedig az eddigiekhez képest egészen kellemes volt (virág az üvegcsébe). Az így elkészült szörnyű turmixból egyetlen sprickolás elég volt ahhoz, hogy Dave azonosítsa egyik legjobb vevőjét, aki valóságos garmadákban rendeli tőle a műorrokat. A név ugyan mintha álnév lett volna, viszont a mocsárban megjelölt lakhely kétségtelenné tette, hogy Pegnose Pete-ről van szó. A gond már csak ott volt, hogy a mocsáron keresztülvezető út a kartotékrendszerben volt tárolva, amelynek kezelője egy ismeretlen banánköztársaságba távozott. Így tehát kénytelen voltam én próbát tenni az elmés szerkezettel, amely három tárcsán elhelyezkedő hat figurából állt. Első kísérlet: majom-majom tökfej. Eredmény: Sam N. Max. Nocsak. Második kísérlet: tökfej-tökfej-nyuszi. Eredmény: Manuel J. Calavera. Hm, az tényleg egy haláli fej, egyszer mintha láttam volna fandangót táncolni. Ennyi próbálkozás viszont egy átlagos kalóznak is elég lett volna a kartotékozó kezelésének megfejtéséhez. Az ábrák az ABC bizonyos betűinek felelnek meg, sorrendben:

| | |
|---|---|
| Nyuszi: | A – D |
| Pálma: | E – H |
| Tökfej: | I – M |
| Majom: | N – T |
| Banán: | U – Z |

Ezek alapján nem volt nehéz a Dave által megadott név kezdőbetűinek ábráit kiforgatni. A Pegnose Pete házához vezető út viszont meglehetősen érdekesen festett: az égtájak jelölése ugyan elég egyértelműnek tűnt, a hozzájuk rendelt adatok azonban már kevésbé. Talán időpontok lennének?

Leballagtam a partra, ahol két, átlagban délceg (na jó, egy kövér és egy cingár, de az átlagban délceg) kalóz sakkozással múlatta az idejét. Az idő múlását egy antik sakkóra volt hivatott jelezni, amelynek ellopása néminemű akadályokba ütközött, lévén folyamatos használatban. A sakkozók nem láttak orrnélküli rablót, ami nem különösebben meglepő, mert tulajdonképpen senkit nem láttak, aki nem sakkozik. A délcegebb termetűvel szóba elegyedve viszont nemsokára kiderült, hogy a kevésbé délceg gyengéd érzelmekkel viseltetik Britanny, az expénztáros kisasszony iránt, és elég sokat szórakoztatva ugyanőt a képzeletemben létező látványosságokkal, sikerült elérnem, hogy felborítsa az egyik bábut. Márpedig a sakk vérrel és vassal írott íratlan szabályai szerint, ha valaki hozzáér egy figurához, azzal lépnie is kell. Ettől az úriember enyhén szólva ideges lett, és a másiknál is csak annyi erőfeszítésembe került egy bábu felborítása, hogy hirtelen Britanny-t észleltem a horizonton. Néhány nehézsúlyú becsületsértést (amelyek között elhangzott például a nagyon komoly „majommolesztáló" is) követően az addig viszonylag nyugodt parti hirtelen átváltott a kalózok között oly népszerű sértegetős sakkba. A szemben álló felek teljes figyelmüket egymás figurái tengerbe hajigálásának szentelték, én pedig szépen a hónom alá csaptam az órájukat, és távoztam. A kikötő végében egy pennyt találtam a földhöz ragasztva. Anyagi biztonságom megalapozása érdekében számos vidám órát töltöttem vele – aztán rájöttem, hogy TÉNYLEG oda van ragasztva, szóval inkább eltrappoltam a mocsárba.

Most végre igazán elememben érezhettem magam: a vén tengeri medve ismét a habokat hasítja! Igaz ugyan, hogy csak egy ócska dereglyén, de a rózsaszínre pingált kalózhajóm után azért ez mégiscsak néminemű minőségi előrelépést jelentett. Egy darabig saját ötleteim szerint hasítgattam a vizet, de néhány „Tudod az időt tábla?" meggyőzött róla, hogy körbe-körbe járok. (Mondjuk egy látványosság mocsári körutazásom alkalmából különösen szíven ütött: lefogadom, hogy valahol, egy messzi-messzi galaxisban ezt az izét X-Wingnek neveznék...) A behajózás színhelyén letettem tehát a dereglyére az órát, és a kartoték útmutatásai

alapján eveztem tovább. Hamarosan rozsdás vaskapuhoz értem, amelynek túloldalán én jöttem szembe magammal... Illendően köszöntöttük magunkat, majd túloldali énem, átnyújtott nekem egy csontvázkulcsot, minden kalandjátékok leghasznosabbikát. (Lehet például kapukat nyitni velük.) Ez a kapu ugyan reménytelenül zárva volt, viszont a másik Guybrush a kezembe nyomott még egy hatalmas mordályt (Na megállj, Pegnose!), valamint – ha esetleg ez nem lenne elég – egy gumicsirkét, görgővel a közepén. (Ez nyilván mindent üt.) A kaput addig ostobaság lett volna kinyitni, míg meg nem bizonyosodok róla, hogy az a másik fickó nem megint Pegnose Pete Guybrushnak álcázva, így tehát a legegyszerűbb megoldást választottam: megkérdeztem, hogy milyen számra gondolok. Eltalálta! Ő tényleg én vagyok! Ennek örömére kinyitottam a kaput, megdicsértem magam, hogy milyen ravasz vagyok, és mielőtt a másik én továbbevezett volna, még a kezembe nyomott egy kötelet, ami köztudottan szintén roppant hasznos holmi kalandok fennforgása esetén. A kapu ugyan nyitva állt, de én ettől függetlenül arra mentem tovább, amerre a kartoték irányított. Némi evezés után hamarosan a kapu túloldalán érkeztem vissza ugyanide, emezen az oldalon pedig ismét megjelentem. Hogy nehogy valami szörnyű időparadoxon elragadjon a fentebb említett messzi-messzi galaxisba, ügyesen lejátszottam az előbbi duettet még egyszer. Odaadtam magamnak a kulcsot, a mordályt és a csirkét, megmondtam magamnak, hogy milyen számra gondolok (-tam az előbb), megdicsértem magam, megvártam, hogy a másik Guybrush kinyissa a kaput, aztán a kezembe nyomtam a kötelet, ami még ugyebár hasznos lehet és búcsút intettem neki. Ugyan a gumicsirkéért (görgővel a közepén!) egy kicsit fájt a szívem, de az felvidított, hogy a kapu nyitva maradt, ugyanis a kartoték szerint nekem a túloldalról most déli irányban kellett továbbhaladnom.

Hamarosan megérkeztem Pegnose kunyhójához. A mólón felbaktatva hirtelen hangok ütötték meg a fülemet. A hallgatózás bocsánatos bűnébe esve megtudtam, hogy Ozzie Mandrill bérelte fel Pegnose-t arra, hogy elrabolja Marley tata hozományát, amely fontos részét tartalmazza a Mindentütő Sértésnek (ezzel egyszer-s-mindenkorra kiseperhetné a kalózokat a környékről) – és persze egy füst alatt engem is befeketítve itt tartson a szigeten, távol az én kicsi kormányzójelöltemtől. Miután Mandrill eltrappolt ördögi dolgait intézni, úgy gondoltam, itt az ideje leszámolni orrnélküli imitátorommal. Először úgy gondoltam, hogy megiszom az összes rumját, amit a kunyhó előtt felejtett, és soha többé nem tud grogot főzni. Aztán úgy döntöttem, hogy ez a büntetés nem elég. Megérdemelte, hogy a leggyengébb pontján intézzek támadást ellene: kacsát rántottam, és a rettenetes szárnyast behajítottam a kunyhó ablakán! Az idilli csendet egy másodpercen belül fülsüketítő sikoltozás verte fel. Pegnose kirohant a kunyhóból, de a mólón kicselezte a vadul hápogó baromfit, és újra fedezékbe tudott húzódni a kunyhó mélyén. Az újabb kacsás támadás tehát némi előkészületeket igényelt: a csirkehájjal impregnáltam kissé a lábtörlőt, és így a következő kirohanás egy hatalmas zakózással fejeződött be.

Pegnose gyönyörű ívet írt le a levegőben, majd a móló szélén álló faketrecbe zuhant. Az így elkészült kis szeretetcsomagot büszkén nyújtottam át Canard felügyelőnek, elmeséltem neki a történetet Mandrillről és Pegnose-ról...

...és vártam, hogy levegye rólam a voodoo lábbilincseket. A ketrecben dühöngő gonosz or(r)vtámadóm azonban azt ordibálta, hogy semmi bizonyítékom nincs arra, amit állítok, és sajnos a felügyelő osztotta ezt az álláspontot. A szajré hollétét illetően még kínvallatással sem tudtam semmit kihúzni Pegnose-ból (az Úr talán megbocsátja, de hápogtam neki), így tehát kénytelen voltam ismét magam utánaeredni az ártatlanságomat tanúsító bizonyítékoknak.

Eltrappoltam a bankhoz, ahol az egykori bankár kissé rezignáltan álldogált egykori jeles intézete előtt. Folytattunk némi eszmecserét az aktuális pénzügyi lehetőségekről: szerinte kicsit megzavarta az ügymenetét, hogy kiraboltam (de remélte, hogy élvezem a pénzét), továbbá az sem tesz túl jót a forgalomnak, hogy Canard felügyelő lepecsételte a bűntett helyszínét, és árgus szemekkel őrködik rajta, hogy a tárgyalásig senki ne mehessen be.

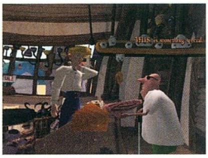
A közelben egy csatornafedőre lettem figyelmes, amelynek fedelét nem tartott sokáig eltávolítani a kardmarkolattal. Ez mondjuk be is esett a csatornába (nem baj, úgyis törött volt és büdös is), viszont készen állt a terv: a város csatornarendszerén kerül fogok behatolni a bankba! Egy szippantás a mélybe azonban meggyőzött arról, hogy a terv alapjaiban rossz. Valami más megoldásra van szükség...

A csatorna fedelének hátlapjára pillantva két felirat ötlött a szemembe: Mindy szereti Fredet, és Larry szereti Mindyt. Hopp! – ezt a hülyeséget én már hallottam valahol egyszer. A nyomok tehát ismét a Protézisek Kastélyába vezettek. Vaksi Dave-nél a haveroknak szánt ajándék után érdeklődtem, ajánlatát az ingyenesen hozzáférhető holmikra szűkítettem, és így mindjárt értelmet nyert az utoljára kissé lököttten hangzó meséje. Amikor a történetbe ugyanazokat a neveket helyettesítettem be, amelyeket a csatornafedőn olvastam, megajándékozott valamivel, amire ugyan nem vonatkozik a szokásos minőségi és pénzvisszafizetési garancia, viszont roppant extra: néhány négyzetméternyi szuperrugalmas, szintetikus műbőr, amellyel bármely

kalóz nevetve pótolhatja mindazt a bőrfelületet, amit egy életnyi kardvívás, tőrpárbaj, illetve esetenként bekövetkező megnyúzatás alkalmával elvesztett. (A könnyebb illesztés kedvéért kicsiny kampókkal szállítva.)

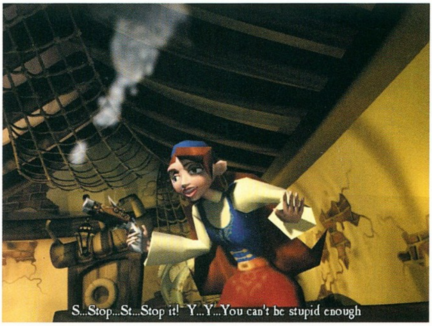
Új szerzeményem új perspektívákat is nyitott a bankba való bejutás témakörében: nem a csatornát veszem igénybe, hanem épp ellenkezőleg! Kifeszítettem tehát a műbőrt a csatornanyílásra, nekifutottam, dobantottam – aztán beugrottam a bank emeleti ablakán.

Viszonylag épségben landoltam az előtér erkélyrészén. A terepszemle a félhomályban egyetlen kézzel fogható (akarom mondani: zsebre tehető) eredményt hozott: egy légmentesen záródó műanyag dobozt. (Tudjátok, amibe a kalózmamák teszik a kalózgyerekek kalózszendvicsét, amikor azok az erdőbe mennek útonállást játszani.) A falon lógó lánc



érdekes gondolatot ültetett el a fejembe: vajon mi történik, ha meghúzom? Felkapcsoltam a világítást! Fantasztikus, hogy hol tart már a tudomány... Az erkély korlátjára szerelt lámpások érdekes árnyképet vetítettek a falra. Ahogy közelebbről megvizsgáltam az egyik lámpást, azt is kiszúrtam, hogy mi okozza az árnyékot: egy műorr! Ahogy kihalásztam, Canard felügyelő masírozott be, és kérte a bizonyítékot. Ami egyébként szerinte nem bizonyított semmit: a műorr esetleg passzol Pegnose-ra, esetleg nem. Bizonyítéknak talán jobban megtenné, ha megtalálnánk a szajrét...

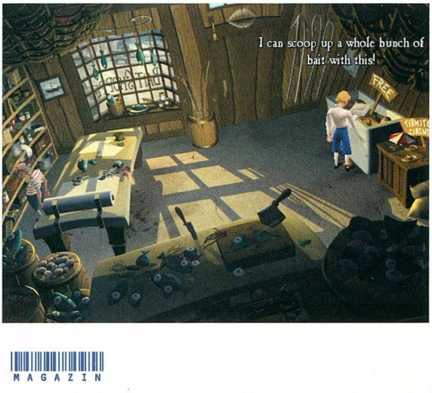
Hirtelen eszembe jutott, hogy mit csinálhat kicsi feleségem. Épp választási vitát folytatott azzal a fura Charles L. Charles nevű figurával Mélée Island™ egyik bárjában. A vidám és valószínűsíthetően kissé illuminált egybegyűlteknek próbálta megmagyarázni, hogy egy új évezred küszöbén állva a választópolgárok nem követhetik el azt a hibát, hogy egy olyan piperkőcöt választanak kormányzónak, akinek fogalma sincsen egy kormányzati hivatalnok munkájáról. Ellenlábasa ezzel tökéletesen egyetértett, és mellesleg szebb jövőt, valamint grogot, grogot és megintcsak grogot ígért a tisztelt




választóknak. Ugyan némi politikai szűklátókörűségre vall, de az utóbbi szózat lényegesen nagyobb sikert aratott a publikum előtt. Úgy látszott, jó lesz igyekeznem...

Úgy távoztam a bankból, ahogy érkeztem: légi úton, az ablakon keresztül. Miután magamhoz tértem a zuhanásból, ismét elkocogtam a horgászboltba. A tulaj azzal a kissé cinikus megjegyzéssel fogadott, hogy nyilván nem tudtam ellenállni a „friss" csali szagának. Ellenállni még tudtam volna, kibírni mondjuk sokkal nehezebb volt – mindenesetre magamhoz vettem még egyet a döglött kishalakból. Hirtelen ötlettől vezérelve betettem a műanyag dobozba, ami kiválóan alkalmas volt önmagam azzal való áltatására, hogy majd friss marad. (Legalábbis nem romlik tovább.) Ezután átgondoltam azt a lehetőséget, hogy magammal vigyem-e a termeszcirkuszt – aztán úgy döntöttem, hogy termeszetesen igen. A vörösfenyőből készült fakar ideális csalinak bizonyult: a kis fickók villámgyorsan átköltöztek új otthonukba, én pedig – némileg tartván a boltos jogos felindulásától – gyorsan magam mögött hagytam a tetthelyet.

Épp itt volt az ideje, hogy ismét látogatást tegyek az én derék ausztrál barátom, Mr. Mandrill világában. A hatalmas nappaliban elborzadva vettem szemügyre szerencsétlen lemészárolt állatokból álló trófeagyűjteményét (leszámítva az éktelen méretű tojást – azt a madarat biztos roppantul utálnám, ami ilyesmire vetemedik!), majd hosszas eszmecserébe bonyolódtunk, amelyben kifejtette álláspontját a világ dolgairól. Valamiért talán a bögyében lehettem, talán azért, mert első találkozásunk alkalmával, hirtelen nem tudtam, hogy honnan ismerős a neve: sehogy sem tudtam eldönteni, hogy ő az a heavy metal előadó, aki majomfejeket szokott leharapni a színpadon, vagy az a kiválasztott, aki végre egyensúlyt hoz az Erőbe... (Sértegetős Vívásban viszont tényleg elég jó: egyetlen sértésére sem tudtam a riposztot, bár igaz, egyiket sem értettem.) Mandrill világnézete az igen figyelemre méltó „egy kalóznál csak egy valami lehet büdösebb: két kalóz"-tételen alapult. Mellesleg úgy gondolta, hogy mint érző szívű kapitalista és ingatlanspekuláns, ilyen vagy olyan módon felvásárolja a környék összes ingatlanját, és a környékből vonzó turistaparadicsomot varázsol, kaszinókkal, szállodákkal, „hamisítatlan" natív hangulatot árasztó éttermekkel és hasonló turistacsapdákkal. Ebben a



tervben nincs helye a jelenleg kalózkodási szektorban tevékenykedők jöttment seregének, de természetesen megfelelő átnevelés után ők is megkapják, amit érdemelnek: a turisták seregének rengeteg pincérre, takarítóra és konyhai személyzetre lesz szükségük.

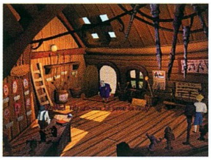
– És a gyerekek? – kiáltottam fel. – Mi lesz a gyerekekkel?!

– Hogy jönnek ide a gyerekek? – hökkent meg Mandrill.

– Nem tudom – feleltem elmélázva. – De ezt ilyenkor mindig meg szokták kérdezni...

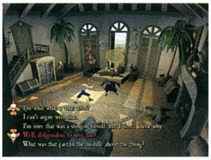
A környék nagy része már eddig is az ausztrál kezére került, de ha egyszer a birtokába jut a Mindentütő Sértésnek, akkor aztán már végképp senki sem állíthatja meg ördögi terve kivitelezésében. Nem különösebben hatotta meg, hogy kihallgattam a beszélgetését Pegnose-zal, amíg nem tudom bizonyítani is állításaimat, bár amikor azzal blöfföltem, hogy megtaláltam a szajrét, azért elballagott utánanézni a dolognak. Előtte azonban megtiltotta, hogy bármihez is hozzányúljak. Amint jártam egyet a kertben, valami titokzatos módon ő is visszatért a nappaliba, így tehát rögtön meg is kezdtem a hozzányúlást a dolgokhoz. A célnak ugyan bármelyik kitömött állat megfelelt, de én a karosszéke mellett álló szimpatikus kengurut szemeltem ki áldozatnak, amit aztán szépen telefújtam a LeChuck illatú parfümmel. Az első osztályú bűz meg is hozta a várt hatást: Mandrill szokás szerint kettétörte a térdén sétapálcáját, aztán elviharzott újat csináltatni.

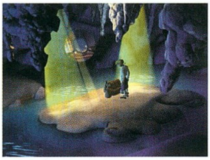
Én is visszaballagtam a városba, ahol a Pálcák Házának hátsó részén már ott állt Ozzie új (pontosabban: újrafutózott) sétapálcája, ugyanis az élelmes Freddie mindig ugyanazt ragasztgatta neki össze. Az osztályon felüli minőségű fa teljes mértékben elnyerte termeszeim tetszését is, ugyanis a műkézről testületileg átköltöztek rá. A környezetváltozás talán meg-



hozta az étvágyukat is, ugyanis amint Ozzie magához vette a botot, finom fűrészport hagyott maga után, amerre csak járt. Így aztán nem volt nehéz követni bárhová...

Visszamentem a Mandrill villába, majd megint azzal blöfföltem, hogy megtaláltam Pegnose szajréjának rejtekhelyét – ezúttal azonban már követtem a vén trógert az erdőn keresztül. Hamarosan egy kis tavacska tárult elém, valamint Ozzie, aki egyszercsak hirtelen eltűnt a föld alatt. Nemsokára ismét előbukkant, és visszaballagott a fák közé. Ahogy körbeszimatoltam a tavacskába benyúló szigeten, a domb mögött egy föld alatti helységbe nyíló rejtekajtóra bukkantam. A helységben némi limlom társaságában találtam egy koponyát, aki nyilvánvalóan nem Murray volt (nem válaszolt, amikor hozzászóltam), valamint egy gombot, amelynek megnyomására fény derengett fel a falat borító hatalmas üveg túloldalán. A helység





alatt egy barlang terült el, benne Marley tata hozományával és a bankból lenyúlt szajréval.

A barlangba a mély vízbe csobbanva vezetett az út. A fenéken ugyan kissé sötét volt, de ezen gyorsan segítettem: a műanyagdoboz tetejét kinyitva a csalival magamhoz csalogattam egy fluoreszkáló halat, amely imígyen csapdába esve egyfajta mobil lámpaként tengette tovább kicsiny életét. Így már be tudtam trappolni a barlangba, ahol szépen a zsebeimbe süllyesztettem a pénzeszacskókat és a hajóládát. Amíg azon tűnődtem, hogy mi minden el nem fér egy ilyen cicanadrágban, valami fényes potytyant a földre a sok holmi közül: egy kis csavar. Miután ezt is felvettem, visszakocogtam a városba, ahol Canard felügyelőnek átadtam a rablott holmit, valamint a csavart. Az utóbbit bizonyítási eljárás keretében rögtön ki is próbálta az időközben fali kalodában elhelyezett Pegnose-on, aki ugyan meglehetősen tiltakozott az eljárás ellen – viszont a csavar tökéletesen rögzítette a műorrot. A leleplezződésre elég érdekesen reagált: letépte magát a falról, és kisebb pirotechnikai bemutató közepette szőrén-szálán eltűnt. Ezen kissé csodálkoztunk a felügyelővel, de most már nem volt semmi akadálya annak, hogy leszerelje rólunk a voodoo bilincseket és hazatérjünk Méléé Island™-re. Hamarosan összegyűlt a legénységem a kikötőben, hogy végre felvonjuk rózsaszín vitorláinkat, amikor Cheese bejelentette, hogy további javítási munkálatokra van szükség a hajón...

...és hogy csak viccelt, mehetünk haza. Odahaza Elaine kitörő örömmel fogadott, és Marley tata végrendeletével azonnal elszalasztotta a városházára egyik segédjét, hogy érvénytelenítse a szanálási rendelkezést. Ezután szigorúan a valóság talaján maradva röviden összefoglaltam, hogy miféle kalandokon mentem keresztül. Néhány óra múlva már annál a résznél tartottam, hogy vérengző koalák százai támadtak rám, amikor hirtelen hívatlan látogatót kaptunk Charles L. Charles személyében. Aki aztán hamarosan feltárult igazi mivoltában is, mint LeChuck szellemkalóz. Ő

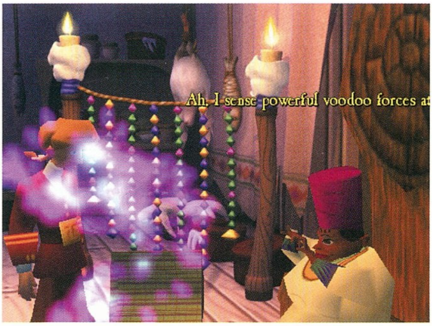
szintén a Mindentütő Sértésre utazik mostanában, és a kormányzóságot csak eszköznek használja fel szokásos ördögi tervei szolgálatában, amelyek között sajnos még mindig szerepel Elaine kezének elnyerése.

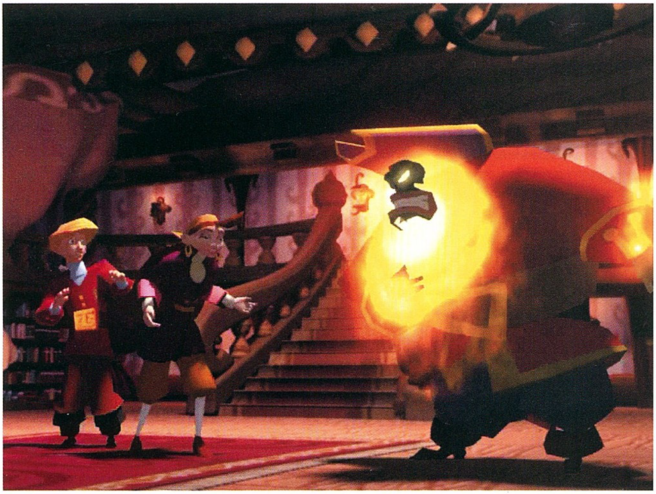
Miután állandó ellenlábasom elhúzta a csíkot, családi tanácskozást tartottunk a legsürgősebb teendőkről. Vázoltam elképzeléseimet, aztán elfogadtuk azt, amit Elaine javasolt: ő megkettőzi erőfeszítéseit, hogy a választási kampányban legyőzze Charles/LeChuckot, én pedig addig megpróbálom kideríteni, hogy mi a fene lehet ez a Mindentütő Sértés, ami után LeChuck és Ozzie áhítozik. Utolsó tanácsként Elaine még megjegyezte, hogy ha a helyemben lenne, akkor először megkeresné a Voodoo Ladyt.

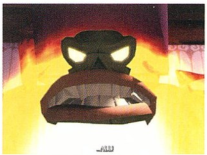
Levonultam tehát a Nemzetközi Mojo Házba, szokás szerint megrángattam a szoba közepén álló asztal egyik ujját, és már ömlöttek is rám állandó mentorom információi a Mindentütő Sértés kapcsán. Körülbelül annyit hámoztam ki a dologból, hogy a Mindentütő Sértés a valaha volt leghatalmasabb erejű voodoo tárgy, amely képessé teszi használóját olyan ősi nyelven elhangzó sértések kimondására, amelyektől még a legtökösebb kalózlegény is sikoltva menekül valami puha és sötét... Ez nekem kábé úgy hangzott, mintha valaki finnül próbálna belém kötni, de azt már értettem, hogy a kütyü kétszer olyan erős és ötször olyan veszélyes, mint a Nagy Durranás. Az tényleg nem piskóta! Még szerencse, hogy most éppen darabokban van, szóval nem használhatja senki. Hogy ennek az egésznek vajon mi köze lehet Marley tata nászajándékához, arról természetesen fogalmam sem volt, mindaddig, amíg a Voodoo Lady némi mágia bevetésével el nem kezdte kipakolni az öreg hajóládát. Ebből előkerült néhány voodoo kegytárgy, úgymint: egy pár fülbevaló, egy nyaklánc, egy nyakba akasztható toll és öööö... A negyedik holmi („valami kék") hiányzott a pakkból, tehát öreganyám javasolta, hogy célszerű lenne előkerítenem. Arról ugyan fogalma sem volt, hogy vajon miről lehet szó, viszont misztikus erői megsúgták neki, hogy valahol itt kell lennie a szigeten. Utolsó jótanácsként azzal bocsátott el, hogy idővel majd meg is kell keresnem azt a hölgyet, aki ezt a sok kacatot viselte.

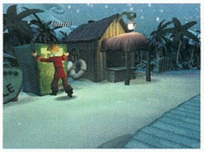
Ennyi voodoo mágia kissé megviseli az embert, így tehát egészségügyi sétát rendeltem el magamnak. A séta célja a sziget északi részén álló ház volt, amely ezidáig zárva maradt vizsla tekintetem előtt. Ez a rossz sorozat eddig tartott, mert most összefutottam benne egy jó öreg cimborával, Meathookkal. Felelevenítettünk néhány régi közös emléket a Monkey Island™-en töltött szép (de többnyire ronda) napokról, megnéztem, hogy tudja-e még beszéltetni a mellén levő tetoválást (tudja), aztán a jelenre terelődött a szó. Meathook kicsit rendhagyó életutat mondhatott magáénak: ifjú korában a környék egyik legígéretesebb akvarellfestőjének indult, de midőn egy apró baleset folytán két kampó került karjainak végére, kénytelen volt kalózi pályára lépni. Miután eltöltött velünk némi időt Monkey Island™-en, úgy döntött, hogy ő inkább mégsem akar többet kalóz lenni (érdekes, ezzel a véleménnyel nem áll egyedül), és visszatért a művészeti világba. Mostanában viasszal fest, azzal a módszerrel, hogy gyertyákat akaszt a kampóira. A Mindentütő Sértés kapcsán a Voodoo Ladyt ajánlotta információs forrásnak, de Marley nagypapa hozományának negyedik darabjáról azért voltak ötletei. Akvarellfestő korában ugyanis Marley megrendelt tőle egy festményt, amely a Háromsziget környékének térségét ábrázolta, és ezt tudomása szerint az unokája hozományának szánta. A hollétéről sajnos nem tudott közelebbi felvilágosítást adni: amikor elkezdett viasszal festeni, az összes vízfestményét átkente, azok pedig olyan gyorsasággal fogytak el, ahogy készültek. Sokkal beljebb tehát nem kerültem, mindenesetre magamhoz vettem a mester ecseteit ifjonti vödreiből, és levonultam a kikötőbe.

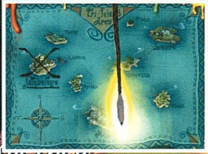
Az első utam természetesen a grogautomatához vezetett, amelynek pénzvisszaadó nyílásában egy érmét láttam megcsillanni. Természetesen azonnal vissza-

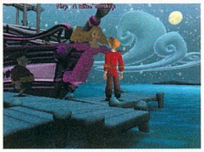






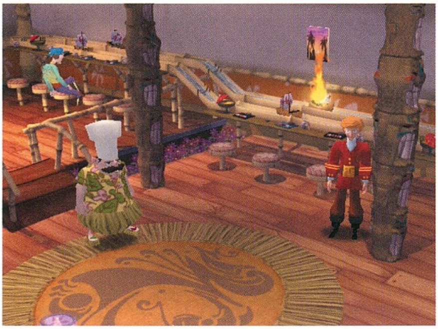




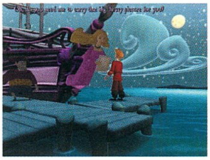


dobtam, és vártam az eredményt. Meg is lett: elnyelte. Erre belerúgtam. Belebokszoltam. Megráztam. Kiabáltam vele. Mire kiadott egy nagy halom dobozos grogot, amiből egyet boldogan süllyesztettem zsebembe.

A Szennyny™ Bár felé vettem az irányt, hogy megnézzem, mit csinálnak az öreg cimborák. Áááááá! Szörnyű látvány fogadott: kedvenc omladozó kocsmám új menedzsmentet kapott, s a helyén egy csicsás lokál állt, ami a szörnyű Lua Bár nevet viselte. Teli volt turistákkal, fűszoknyás, kalózjelmezes pincérnőkkel, és ami mindennek a teteje volt: nem árultak grogot! Ááááá! Kiszolgálás csakis asztalnál volt, így tehát kénytelen voltam leülni a hajópálya mellé, amelyen giccses csónakok szállították ki a vendégek által rendelt bólékat. Rendeltem valami lángoló koktélt. Amíg a hajómra vártam, észrevettem, hogy a falon függő kép roppantul hasonlít Meathook komám művészeti stílusára. Közben unalmamban a hajópályát hajtó mechanizmust piszkáltam Meathook ecsetével, és sikerült is minden alkalommal leállítanom a körmenetet. Ilyenkor a konyhafőnök rendszeresen kitört főhadiszállásáról és gyorsan helyrehozta a szerkezetet. Ettől ötleteim támadtak. Amikor a lángoló koktélomat szállító csónak visszatérő pályára fordult és eltűnt a tartógerenda mögött, ismét leállítottam a szerkezetet. A hajó pont a viaszfestmény alatt állt meg, és míg a séf kidübörgött a pályát megszervizelni, besurrantam a konyhába, és beleöntöttem némi grogot a pályát meghajtó szerkezet gőzgenerátorába. Ettől a „meghajtó szerkezet" (két majom) érthetően kicsit elgyengült, odakint a lángoló hajó pedig szép lassan leolvasztotta a viaszréteget a képről. A francia konyhafőnök szíve majdnem megszakadt, de a csodaszép giccs helyett nem volt szüksége holmi akvarell térképekre. Így tehát a kezembe nyomta.



Visszaballagtam a kikötőbe, ahol újra szemügyre vételeztem hajómat. Még mindig reménytelenül rózsaszínre volt festve, viszont felfedeztem, hogy az orrárbocát díszítő női figura fülei ki vannak fúrva. Amikor beleraktam a voodoo fülbevalókat, egy meglehetősen goromba hárpia kelt életre személyében, aki ordítva érdeklődött, hogy ki merészelte rózsaszínre festeni. Társalgásunk kissé neuralgikus mederben folydogált a Mindentütő Sértésről, amiről mintha sosem hallott volna, és beszélő majmokról, amivel asszem rám célzott – de miután szép sorban ráaggattam a nyakláncot, a láncon függő tollat és a kezébe nyomtam a térképet, meghatározta a célpontot: Yambalaya Island™. Mielőtt kifutottunk volna, megjelent Elaine, és érdeklődött, hogy nem felejtettem-e el valamit? Kivételesen nem tiszta alsóneműre gondolt, mindössze szerette volna visszakapni a kormányzói pecsétet. Miután a kezébe nyomtam, az alábbi felejthetetlen szavakkal búcsúzott tőlem: Drágám, lehetőleg ne ölesd és/vagy átkoztasd meg magad... Ismét várt a nyílt tenger!"



Még van egy palacknyi Guybrush-naplónk, de azt már csak a jövő hónapban postázzuk nektek. Addig tartsatok ki, és fessétek rózsaszínre a hajótokat.

*Spot*

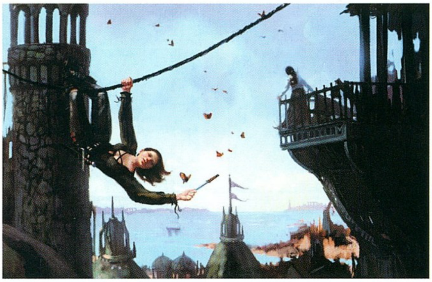
# MENTŐÖV

**Ti kérdeztek, a GURU válaszol!**

## BALDUR'S GATE 2

Egy kis segítségre lenne szükségem. Légy szíves, írd meg, ha tudod, hogy Kangaxx [egy gólemszerű izé] karjai és lábai hol találhatók meg. Már felforgattam érte az egész várost [Kangaxx Feje szerint minden része a városban van], de csak a törzse van meg [egy Elemental Lich le akart beszelni az elviteléről, de pórul járt... :) ]. Thx

*Zoley*



Ps: a fej Mae'Var „fogadója" melletti házban van [balra] az alsó szinten.

**Kangaxx nem gólem, ő az egyik legerősebb lich a történetben. A legyőzéséhez el kell intézned két lich-et, akik a testrészeit őrzik. A törzsét már megtaláltad, a végtagjait a Temple District alatt meghúzódó csatornarendszerből tudod megszerezni. Menj le a Sewersbe, majd fedezd fel a régi csatornarendszert (Old Tunnels, a csatornák bal felső sarkában található). Itt a Shade Lich őrzi a végtagokat. Vidd el a törzzsel együtt Kangaxxnak, s készülj fel az egyik legkeményebb csatára (javaslom a Protection from Magic tekercs használatát).**

***Mocsy***

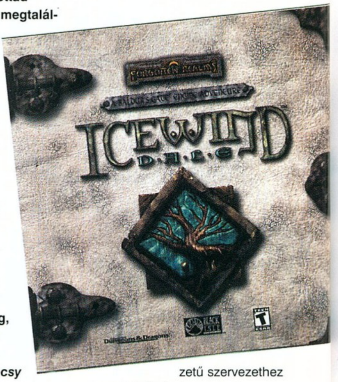
Azért fordulok hozzád (Lily tanácsára), mert a BG2-ben elakadtam. Mikor a software megjelent, lelkesen rohantam, és megvettem. A problem akkor jött, amikor Korgan bácsi beállt a csapatba (törpe berserker L/E). Azt írtátok, hogy a temető után visszatérve a fogadóba, idézem: „egy rövid küzdelem után a törpe megköszöni a segítséget, és veled marad, ha akarod". Na most a fogadóban megvívtam a három nagyszájúval. Utána a fogadó hátsó részében kiszabadítottam a rabszolga gladiátorokat (éljen Abraham Lincoln), a fogadós szomorú véget ért ennek következményében. De a törpe nem búcsúzott el. Tehetetlenül állok a dolgok előtt, és nem tudok mit tenni, igazán szeretném már, ha a törpe végre távozna [persze xp osztás után :)))))))].

A másik problémám a csatornába jött elő (a fogadóból mentem le). Nem tudom a sorrendet a négy csövet tartalmazó teremben (tudod, amelyek versikéket mondanak, és egy kard a jutalom).

Előre is köszönöm a segítségedet:

*raquan*

**Korgan „haverjait" nem a Copper Coronerben, hanem az Ilmater temploma előtti tér egyik sarkában találod meg (Slums District). Csak akkor jelennek meg, ha már megoldottad Korgan küldetését, s megtaláltad a temetőben a kifosztott sírkamrát.**




**A csövek sorrendje balról jobbra:**
**Pipe 1: The lover's gift (gyűrű a falon lógó csontvázaktól)**
**Pipe 2: Blood of a true friend (a Carrion Crawler vére)**
**Pipe 3: Vallah is no more (a levágott kéz az Otyugh barlangjából)**
**Pipe 4: Smell of a dog, skin of a lizard (a kobold sámán botja)**

***Mocsy***

Hello!

Egy pár kérdésem lenne a játékmenettel kapcsolatban.

1: Athkatlaban éjjel Samia mindig rám uszít egy pár Shadow Thiefet, ő pedig eltűnik.

A kérdésem az lenne, hogy Samiát nem lehetne megölni valahogy, vagy megszüntetni azt, hogy ne küldje rám az embereit?

**Egyelőre nem tudod a fővámpírokat megölni. Később persze bejutsz a főhadiszállásukra, s átdöföd karóval a szívüket, de az még nagyon messze van. A Shadow Thiefeket nyugodtan csapd le. Ők már az ellenfélnek dolgoznak.**

2: Armise keepben a cséphadaróhoz találtam két fejet, de állítólag egy harmadikat is rá lehet tenni.

Hol van a harmadik fej?

**A Flail of the Ages alkotóelemei:**

**- a Forge melletti szobában (Trophy Roomban) található (cold head)**

**- Glaicusnál, az elbűvölt testőrparancsnoknál található (acid head)**

**- a gólem kápolnában, a bal oldali szoborban található (fire head)**

3: Xzarral találkoztam Athkatlaban a dokkoknál, és kérte, hogy menjek Montaron után, és nézzem meg, mi van vele. Montaron állítólag a Harpers nevezetű szervezethez ment körülnézni, vagy mi.

Hol van ez az ún. Harpers? Melyik küldetéssel tudom meg, hogy hol van?

Kérlek, üzenj. Mielőbbi válaszodat varom.

Szervusz!

*VA*

**A Harperek főhadiszállása a Galverey Estate-ben található. Oda csak akkor jutsz be, ha megmented a Harper ügynököt az orgyilkosoktól, s a megmérgezett fickót (Renfeld) elviszed ehhez az épülethez. Ez után a Harperek már sokkal barátságosabbak lesznek, s beengednek az épületbe.**

### ICEWIND DALE

Kedves mentőöv!

Az Icewind Dale 3. epizódjában járok, és az asztrolab 4. darabját is sikerült nagy üggyel-bajjal megszerezni, de van egy kis bibi. A darabokat egyenként adtam oda a csávónak, és mikor a 4. db is megvolt, odaadtam neki, és azt mondta, hogy várjak, amíg összerakja. Én vártam is, és utána, amikor megint beszéltem vele, megint azt mondta, hogy nem működik a gép úgy, mint az elején, amikor még egy db. sem volt meg, tehát olyan, mintha egy dolgot sem szedtem volna össze.

TI VAGYTOK AZ EGYETLEN ESÉLYEM!! SEGÍTSETEK!!

*-FRAN-*

**Amint megszerezted az Astrolab negyedik darabját, az elf mágus, Larrel visszanyeri az emlékezőtehetségét, s hajlandó felelni a kérdéseidre. A gond csak az, hogy akinek te átadtad az alkatrészeket az nem Larrel, hanem a segédje Gelarith. Larrel a szoba közepén áll, őt kell megszólítanod (legyen nálad a Heartstone Gem).**

***Mocsy***

### SWAT 3

Sziasztok!

A Swat3 utolsó pályáján akadtam el. Állítólag 7 hatástalanításra váró bomba van. Én 3-at a második szinten, 3-at a harmadik szinten találtam. Nem tudok rájönni, hogy hol lehet még. Már mindent átkutattam. Kérem, segítsen valaki. Ja, és jó lenne, ha válaszolnátok is. Írtam néhány levelet már, és se kép, se hang. Minden jót nektek, és jó munkát!

**Sajnos azt kell, mondjam, nehéz ügy megtalálni mind a 7-et, de sajnos magadra vagy utalva. Méghozzá azért, mert a gép véletlenszerűen szórja szét őket abban az óriási csatornarendszerben, ezért inkább próbálj meg a füledre hagyatkozni. Ugyanis ha valamelyik közelébe érsz, meghallhatod a pityegését.**

***Chris***

### DISCWORLD NOIR

Hello Mocsy!!

Egy nagyon régi számban azt írtad, hogy segítesz azoknak, akik elakadnak a Discworld Noirban. Kérlek, segíts. Te vagy az utolsó reményem. Benn vagyok a Vault 51-ben. Megvan az aranyfog és megvan a cabinet is. Azt írja a végigjátszás, hogy a foggal kell felnyitni. Nekem istennek se akarja kinyitni. 10x elolvastam a végigjátszást, de nem tudok rájönni, hogy mi nem stimmel. Kérlek, írd meg, mit tegyek, vagy küldj egy mentést.

Hello

*Laczkó Márton*

**A Vaultban a Munditól megszerzett tippet kell használni (3712V). Az üvegburát a troll fogával kell felvágnod (Troll's Tooth), ezután össze kell törnöd az urnát, hogy megkapd a kardot.**

***Mocsy***

### X-WING ALLIANCE TIPP

Tisztelt GURU!

A X-wing Alliance-t már régóta játszom, de valahogy nem érzem magam annyira profinak, hogy Veteran szintről Ace-re lépjek. A repülési stratégiám elég selejtes, és csak a Veteran pilóták ellen jön be. 0,8 km-ről tüzelnek, de az Ace nem. Ha teljesen szemben akarok vele tűzharcot vívni, akkor nem vagyok annyira hülye, hogy teljesen szemből menjek neki, hanem egy kicsit lefele kormányzom a gépem. (Ez az Ace-nél nem jött be.) Cserébe elmondom a házilag tapasztalt (75%-os sikerrel járó) Missile elkerülését. Nagyon 1*ü, nem kell mást csinálni, csak egy kicsit nyugton maradni, de amikor a Missile 0,4 km-en belül van, akkor kormányozzuk a gépünket teljesen balra.

*Ace*

u. i.: Szerintem rakd be az E-Mailem a Guru honlapra, mert nem csak én repülök Veteranok ellen unalmasan. A Missile elkerülése meg az X-Wing manőverezhetőségével soha nem jön be.

Szia Mocsy!

Harmadszor játszom végig az X-Wing Alliance-et, de egy pályán mindig elakadok (family mission, amikor probe droidot kell átcsempészni a határon). Nagy nehezen rájöttem: amikor megszerezted a droidot, menj a határ felé. Itt ahogy megérkezel, mondják, hogy állj meg, hogy átnézzék a cuccot. Na itt a bökkenő: ugyanis sokan azt csinálják, hogy mennek, mint az állat a hyper bouy felé, és a nagy sietségben szétlövik a droidot a kalózok. Igen ám, de: rakjátok le a droidot, és segítsetek a „portás" fightereknek. Így, amikor leszámoltál a kalózokkal, az alak megköszöni, és akadálytalanul átmehetsz a határon:

You're free on your business

U. I.: Ne félj!!! A kalózoknak nem kell droid, így nem is lövik szét!!!

U. I. ver. 2: KÖZÉRDEKŰ KÖZLEMÉNY

# CHEAT

**Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!**

### TYPING OF THE DEAD

A következő titkos password a játék eddig nem ismert részébe kalauzol el titeket: DOAKSIM

Egyéb kódok, melyeket a „Password Entry" szekcióban lehet beírni:
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

A parancs a következőket aktiválja:
1) Végtelen játék
2) Boss módban az összes főellenség elérhető
3) Drill módban az összes pálya elérhető
4) Az összes gépi karakter elérhető a játékban (Citizens, Harry stb.)

### HITMAN: CODENAME 47

A cheat kódok eléréséhez a hitman.ini file-ba kicsit bele kell piszkálnunk. A következő sort kell ott elhelyeznünk:
enableconsole 1

Játék közben a ~ lenyomásával juthatunk be a konzolba, ahol is az alábbi kódokat használhatjuk:

| | |
|---|---|
| god 1 | isten mód |
| giveall | összes fegyver és maximális lőszer |
| infammo | végtelen lőszer |
| invisible 1 | láthatatlanság |

Ha név szerint Kim Bo Kasteknivként szerepelünk a játékban, az összes küldetés elérhető lesz.

### GIANTS: CITIZEN KABUTO

Játék közben nyomjátok le a T, vagy az Y billentyűt, majd az alábbi kódokat használhatjátok (üssetek ENTER-t utána):

| | |
|---|---|
| Fr | Display Frame Rate kijelzése |
| Basefillerup | teljes bázisenergia |
| Pleasehealme | teljes életerő |
| Gimmiegifts | azonnali Gift Shop |
| Itsmyparty | azonnali Party House |
| Basepopulate | azonnali Smarty Work Force |
| Mapshowitall | teljes térkép |
| Basegoveryfast | gyorsabb bázisfelépítés |
| Ineedspells | végtelen manna |
| Allmissionsaregoodtogo | összes pálya elérhető |

### SCREAMER 4X4

A játék főmenüjében (ahol a szabad vezetést és a többi opciót kiválaszthatod) nyomd le a SHIFT billentyűt, és a megjelenő boxba írd be az alábbi kódok valamelyikét:

| | |
|---|---|
| ALLTROPHIES | összes verseny elérhető |
| ALLTIRES | összes gumi |
| ALLRDIFFERS | hátsó kerekek meghajtása |
| ALLFDIFFERS | első kerekek meghajtása |
| ALLENGINES | összes motor elérhető |
| RABACAR | Rába teherautó |
| BIGFOOT | Toyota Hilux Bigfoot |
| ALLCARS | összes kocsi |

### AIKEN'S ARTIFACT

Játék közben nyomjátok le az ENTER-t, majd a kódok beírása után ismét üssétek le ezt a billentyűt:

| | |
|---|---|
| mptedthehead | isten mód ki/be |
| mpjuiceme | több életerő és manna |
| mpshipit | összes pálya elérhető |

### GUNMAN CHRONICLES

A következő konzolparanccsal indítsuk a játékot:
-dev -console -game rewolf (pl.: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf)

A ` lenyomása után juthatunk a konzolba, ahol is az alábbi kódokat használhatjátok:

| | |
|---|---|
| /god | isten mód |
| /noclip | falon átjárás |
| /impulse 101 | összes fegyver és lőszer |
| /map X | ugrás az X térképre |
| /give X | X nevű tárgyat megkapjuk |

**tárgyak nevei:**
weapon_fists, weapon_gausspistol, weapon_shotgun, weapon_minigun, weapon_beamgun, weapon_dml, weapon_SPchemicalgun, ammo_gaussclip, ammo_buckshot, ammo_minigunClip, ammo_beamgunclip, ammo_dmlclip, ammo_chemical, item_healthkit, item_armor, player_armor, vehicle_tank

**elérhető térképnevek:**
takeoff, rusted, meltdown, highnoon, frontier, cinematic1, cinematic2, cinematic3, cinematic4, city1a, city1b, city2a, city2b, city3a, city3b, end1, end2, mayan0a, mayan0b, mayan1, mayan3a, mayan4, mayan6, mayan8, rebar0a, rebar0b, rebar2a, rebar2b, rebar2c, rebar2d, rebar2e, rebar2f, rebar2g, rebar2h, rebar2i, rebar2j, rebar2k, rebar2l, rebar3b, rebar3d, rebar3e, rust1, rust2a, rust2b, rust3a, rust4a, rust4b, rust4c, rust5a, rust6a, rust6b, rust6c, rust6d, rust7a, rust7b, rust7c, rust7d, rust7e, rust8a, rust9a, west1, west2, west3a, west3b, west4a, west4b, west5b, west6a, west6b, west6c, west6d, west6e

### BATTLE ISLE 4 - THE ANDOSIA WAR

A cheatek eléréséhez a játék közben írjuk be az alyenya parancsot. Ezek után az alábbi billentyűzetkombinációk élnek a játékban:

| | |
|---|---|
| Alt+E | az ellenséges egységek életereje 1-re csökken |
| Alt+Y | az összes kitűzött cél törölve |
| Alt+U | az összes Academyben az első fejlesztés azonnal elkészül |
| Alt+I | az összes ellenséges egység láthatóvá válik |
| Alt+J | az idő ki/be kapcsolása |
| Alt+F | az összes gomb és egérkombináció engedélyezve lesz |
| Alt+M | küldetés megnyerése |

### BLAIR WITCH PROJECT VOL 3: ELLY KEDWARD

Az F10 lenyomása után használhatjuk az alábbi parancsokat:

| | |
|---|---|
| godgames | isten mód |
| giveall | összes fegyver |

### AMERICAN MCGEE'S ALICE

Az Options menüben kapcsoljuk be a Console Mode-ot. Játék közben az előhívott konzolba írhatjuk be az alábbi kódok bármelyikét:

| | |
|---|---|
| god | isten mód |
| wuss | összes fegyver |
| noclip | falon átjárás |
| health # | egészség állítása (100 a maximum) |
| notarget | láthatatlanság |
| give all | összes fegyver és lőszer |
| give [itemname] | tárgy teremtése |
| map [mapname] | ugrás a meghatározott térképre |

**Használható térképnevek:**
centipede1, centipede2, facade, fortress1, fortress2, funhouse, garden1, garden2, garden3, garden4, grounds1, grounds2, gvillage, hedge1, hedge2, hedge3, jlair1, jlair2, keep, pandemonium, potears1, potears2, potears3, qlair, rchess, skool1, skool2, tower1, tower2, tower3, utemple, wchess1, wchess2, wforest

**Használható tárgynevek:**
w_knife.tik, w_cards.tik, w_mallet.tik, w_jackbomb.tik, w_eyestaff.tik, w_icewand.tik, w_jacks.tik, w_blunderbuss.tik, w_demondice.tik, w_ragebox.tik

### COLIN MCRAE RALLY 2.0

Hozz létre egy új vezetőt, majd a nevének használd bármelyik parancsot az alábbiak közül:

| | |
|---|---|
| allthebuttons | összes kocsi |
| greatnews | összes pálya |
| minime | Mini Cooper S Car |

### OUTBREAKERS

Pályakódok:
TERROR, PROJECT, COLORS, BATTLE, SHIELD, PORT, SPEAKERS, TIMBER, MATRIX, PRISON, REACTOR, SEWERS, AIRCRAFT, PEAK, PYRAMID, ENERGY, GAMBLER, WORMS, FORTRESS, MACHINE, ASTEROID, BLACKHOLE, CONVEX, FLOW, SMART, DEVICE, BURN, REFLECT, CONTROL, FUTURE, FATE, DESTINY, DESERT, FLAME, PISTOL, YARD, MENTAL, HILL, HALLWAY, MIST, CLOUDS, LAWN, FREEZE, MAGNETIC, CORE, NEBULA, STARS, PLANETS, GEMS, FIRST

### MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Az alábbi kódok bármelyikét használhatjátok a játék közben:

| | |
|---|---|
| BUGGYGIRL | cheatek engedélyezése |
| MOGLI | mindent megnyerünk |
| ALLOFF | cheatek letiltása |

*Bear™*

Megrendelés esetén kérjük, [...]gy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11 424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15 456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Előfizetem a Klikk Magazint:
❑ példányban egész évre 3792 forint ❑ példányban fél évre 1896 forint

Előfizetem a Playtime! Magazint:
❑ példányban egész évre 11 592 forint ❑ példányban fél évre 5796 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/............szám

Név: ..............................................................................................

Cég neve: .........................................................................................

Cím: ☐☐☐☐ .........................................................................................

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ..........................................................................

..........................................
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/01

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

## Megrendelem az alábbi kiadványokat:

| | | |
|---|---|---|
| ❑ példányban | CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel | 980 forintért |
| ❑ példányban | Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma | 1555 forintért |
| ❑ példányban | Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma | 1555 forintért |
| ❑ példányban | Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma | 998 forintért |
| ❑ példányban | Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma | 1331 forintért |
| ❑ példányban | Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma | 1331 forintért |
| ❑ példányban | Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma | 1331 forintért |

Név: ..............................................................................................

Cég neve: .........................................................................................

Cím: ☐☐☐☐ .........................................................................................

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ..........................................................................

..........................................
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

**Tisztelt Olvasónk!**

Bizonyára akad az Ön környezetében is [e]lvetemült játékos, aki éjjel-nappal nyúzza kedvelt konzol masináját. Ha meg szeretné lepni barátját, ismerősét egy ajándék PLAYTIME! [M]agazinnal, akkor nincs más dolga, mint hogy átadja neki ezt a kérdőívet. Minden, a kiadónk címére visszaküldött kérdőívért cserébe ajándék PLAYTIME!-ot küldünk!

Vogel P

Hány éves vagy? ..............................................................................

Milyen konzol géped van? ..............................................................................

Milyen stílusú játékokat szeretsz? ..............................................................................

Mennyi időt töltesz konzolos játékokkal? ..............................................................................

Tervezed, hogy lecseréled a gépedet (és ha igen, milyenre?)

..............................................................................

..............................................................................

..............................................................................

Név: ..............................................................................

Cím: ..............................................................................

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

**1300**

---

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

**1300**

---

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

**1300**

---

Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot tölt
nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség

**Tisztelt Olvasónk!**

Bizonyára akad az Ön környezetében
elvetemült játékos, aki éjjel-nappal nyú
kedvelt konzol masináját.
Ha meg szeretné lepni barátját,
ismerősét egy ajándék PLAYTIME
Magazinnal, akkor nincs más dolga, m
hogy átadja neki ezt a kérdőívet.
Minden, a kiadónk címére visszaküld
kérdőívért cserébe ajándék

*Bear™*

# A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

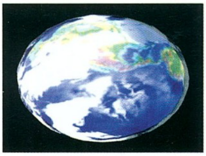
# Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

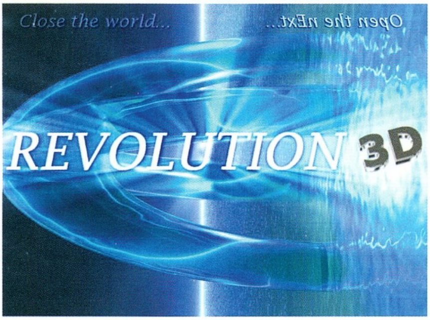
# MŰHELYTITKOK

**Mostani témánk némileg eltér az eddigiektől, a főleg elméleti írások után megpróbálunk valami kézzelfoghatót is a kezetekbe adni a játékfejlesztés területén.**

E cikk alapját (és valószínűleg még a későbbiekét is) az a kétségbeesett e-mail szolgáltatta, melyben a feladó a neten fellelhető engine-ek iránt érdeklődött. Nem sok reményt fűztem a dologhoz, hiszen nem is egyszer elhangzott már az eddigi cikkekben, hogy az engine az egyik legbonyolultabb és legdrágább része a programnak. Mindezek ellenére a keresés nem várt eredményt hozott, több fejlesztői alkotás, motor is előkerült a honlapok sokaságából. Az alkotások fejlettségi szintje eltérő, ennek következtében tudásuk is különbözik. A közös jellemzőjük az, hogy nem hasonlíthatók össze a komolyabb társaikban ketyegő motorral, azonban a kezdő lépések megtételéhez mindenképpen alkalmasak, bármilyen játékfejlesztésen gondolkodtok is.

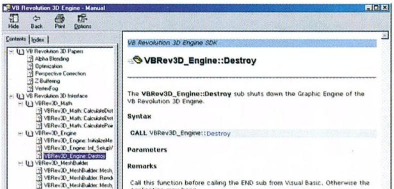


Mindegyik engine-hez szükségeltetik több-kevesebb programozói tudás, mégpedig a legtöbb motor esetében ez a Visual Basic ismeretét jelenti. Nem kell rögtön pejoratívan gondolni a számítógép őskorától létező programnyelvre, a ma létező VB verziók már nagyon sok mindenben felveszik a versenyt komolyabb társaikkal. Alapvetően ezeket a motorokat 3D-s játékok készítésére hegyezték ki, azonban a kreatív programozók kezében szinte mindenre alkalmasak lehetnek. Nem utolsósorban pedig az összes ismertetett engine szabadon használható, általában csak az utalást kell megjelenítenünk a saját programunkban, hogy mire építkeztünk. Izzítsuk be akkor a motorokat, kezdődhet a verseny.



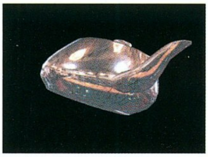

## REVOLUTION 3D

Komoly motort tesztelhetünk a Revolution 3D képében, ez látszik a programhoz mellékelt tutorial hegyekben és a jól megszerkesztett helpből is, mely a motor lelkét jelentő DLL file minden felhasználási módját ismerteti, méghozzá igen szemléletesen. A következő lehetőségekre támaszkodhatunk a program használata közben:




### ALAPJELLEMZŐK

- Microsoft DirectX7 alapú rendszer



- könnyen használható kezelőfelület
- Software és hardware bázisú rendering
- Driver és Video választási lehetőség
- Felbontás 320x200x16-tól a végtelenig

### 2D JELLEMZŐK

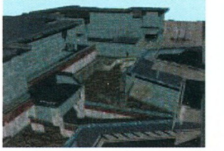
- Primitive és Complex 2D kezelőfelület
- A 3D kártyák használata a 2D-s gyorsításra
- Primitívek támogatása: szöveg, pontok, vonalak, négyzetek, körök
- átlátszó képek támogatása
- ColorKeying támogatása

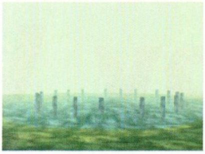
### 3D JELLEMZŐK

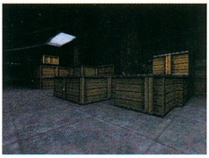
- Point, Wireframe, Solid megjelenítés
- Flat, gouraud és phong árnyékolás
- Perspektíva korrekció
- Dithering
- Anti Aliasing
- Alpha Blending
- Colorkeying
- Dinamikus fények
- Dinamikus köd
- Színes fények (point, directional, spot)
- Texturefilter: Pointsampling, Linear, Anisotropic
- Mutlitexturing (additive, subtractive)
- Lightmap Support & Generator
- Z and W-bufferelés
- Könnyű textúra használata
- Végtelen alakzat elemek
- Gyors alakzatforgatás és -mozgatás
- Alakzatnagyítás és torzítás valós időben
- ChromaKeying
- Billboard támogatás
- Mozgó textúrák
- 3D geometria támogatás: face, box, sphere, cone, torus, spheroid
- Dinamikus ütközésvizsgálat
- PolyVox – felhasználóbarát tájgeneráló engine
- Dinamikus textúragenerálás a táj készítésben

### 3D OPTIMALIZÁLÁSI TECHNIKÁK

- Advanced Visibility Culling
- PVS (Potentional Visible System)







- Backface Culling
- Hardware gyorsítás a 2D-s műveletek során
- QuadTree system a PolyVox tájak esetében

**TÁMOGATOTT FILE FORMÁTUMOK**

- BMP, GIF és JPG
- BSP és PAK támogatás LightMappel
- 3D Studio (.3ds)
- Milkshape Ascii 3D File formátum
- Saját R3D formátum

**BEVITELI TÁMOGATÁS**

- DirectInput kiszolgálás
- Teljes billentyűzetkezelés
- Mouse és Joystick kezelése

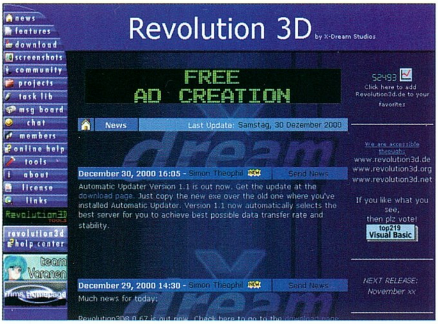
**ZENEI KÉPESSÉGEK**

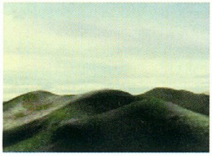
- DirectSound kezelése
- Jól használható Sound Library
- Normál vagy végtelenített lejátszás
- Végtelen hangpuffer
- Dinamikusan vezérelhető hangjellemzők
- 3D-s hangképzés

A lista, azt hiszem, igen tekintélyes, figyelmetekbe ajánlom a 2D/3D támogatást, valamint az objektumkezelést.

Az engine telepítése rendkívül egyszerű, hiszen mindössze a file-okat tartalmazó ZIP csomagot kell kibontanunk a Windows könyvtárba (5 file összesen). A kicsomagolt REGISTER.BAT végzi el az elengedhetetlen bejegyzést a rendszer alá. Ezután már csak a Visual Basicben kell némileg bűvészkednünk a használatához. A betöltött Tutorial file-ok nem fognak elindulni, mert először a Project/References részben engedélyeznünk kell az engine használatát. A megjelenő listában keressük meg a Revolution3Dvxxx kiírást, és több dolgunk nem is lesz a beállítgatással. Ezek után az éppen aktuális Tutorial, vagy a saját programunk már simán futni fog.

Az ismerkedést mindenképpen érdemes az alapokkal kezdeni, mely célra az első mellékelt példafile kifejezettem alkalmas. Az indításkor (csakúgy, mint később) nem mindegy, hogy milyen felbontást választunk a program futtatásához, a legtöbb mai 3D-s kártya nem nagyon szereti sem a 256 színű, sem a 32 bites színmélységet, így valahol ezek között válasszunk ki valamelyik nekünk szimpatikusat. Az első példafile rendkívül egyszerű módon egy háromszöget forgat a térben, ami nem nagy durranás, azonban a kommentekkel ellátott max. 50 soros programlista átböngészése során felfedezhetjük, hogy az engine-t milyen jól is találták ki. A programnak sok beállító soron kell átfutnia, ha azonban ezeket figyelmesen megnézzük, akkor kiderül, hogy ezekre komolyabb megjelenítés esetén is szükség lenne. Maga a paraméterezés és az object megadása pedig nagyon egyszerű, ti is nyugodtan belenyúlhattok az objectbe, akár komolyabb formákat is ki lehet csiholni a kódból.

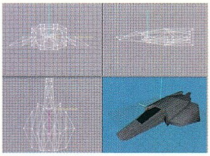


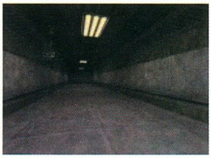



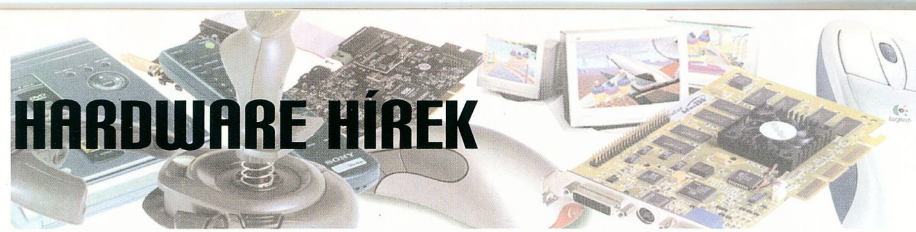
Természetesen az alábbi ismerkedést érdemes végigkövetni a 2-8-as tutorial file-okon, azonban engedtessék meg nekem, hogy ugorva egyet ez időben a 9-kel folytassam. Ez már tényleg minőségi ugrás, hiszen a ládákkal megtűzdelt tipikus akciójáték színhely bármelyik hasonló játékban előfordulhatna. Igaz, a kidolgozás néhol kezdetleges, a sebesség pedig kritikusan lassú (természetesen lefordítva jobb lenne), azonban kétségtelenül megdobogatja a játék készítésre fájó szíveket. Persze a látott helyszín nem csak az engine-nek köszönhető, hiszen a media könyvtárban megbújó 700 kbyte-os BSP file a beavatottaknak már sokat elárul. Az akciójátékokban sokat használt file formátum tartalmazza a teljes 3D-s világot, készítése pedig az erre specializálódott editorral készült. A trükk azonban, ha jobban belegondolunk, nem is trükk, hanem előny, hiszen nincs senkinek kedve háromszögenként felépíteni egy várost, mikor erre sokkal időt kímélőbb lehetőségek is vannak. Komolyabb programok esetében ez a tudás elengedhetetlen lehet.

A Revolution 3D engine-nek van még ezernyi területe, mellyel érdemes foglalkozni. Ha meg szeretnétek mutatni egymásnak és nekünk a munkáitokat, akkor nagy szeretettel várjuk ezeket a forrásokat, vagy már futó programokat a CD-re.

*Bear™*



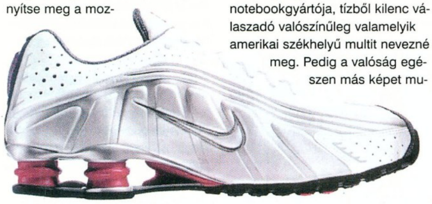




# HARDWARE HÍREK

### NIKE: SHOX

A mechanika tudományának felismeréseit eddig legritkább esetben alkalmazták a divatban, főleg a cipők terén. Az amerikai Nike cég ez év februárjában mutatja be új futócipőit, melyek mindegyike kialakítását tekintve 16 évig tartó, aprólékos fejlesztőmunka eredménye. A koncepció lényege a fejlesztés kezdetén egy volt: a futók ugyanakkora munkavégzés mellett nagyobb utat tegyenek meg, de legalábbis a cipő könnyítse meg a mozgásukat – a Nike szerint az újszerű talpnak köszönhetően az atlétának az az érzése támad, mintha hegyről futna lefele, hátszélben. 1997-ben a Nike a Forma 1 világa felé fordította érdeklődését új ötletek után nézve, mivel az űrhajózáson kívül itt kerülnek leggyakrabban kipróbálásra, valamint felhasználásra új anyagok. Ennek köszönhető, hogy a cipő „talpában" végül is alkalmazott rugalmas oszlopok ugyanabból a nagy sűrűségű poliuretán habból készülnek, mint a Williams csapat autóiban a motortartó bakok. A lábbelik ára egyelőre 120 angol font körülire tehető.



### KENWOOD: Z919

Mi az, amit szinte senki sem tud vezetés közben nélkülözni? A zene! Ahogyan a mai autók egyre jobban kezdenek hasonlítani a hitech lakások belsejéhez, videokonzolokkal, DVD-Video, sőt most már Audio lejátszókkal, High Fidelity hangszórókkal, a Kenwood cég úgy gondolta, hogy teret ad korunk egyik legdinamikusabban terjedő zenei formátumának, az MP3-nak, s elsőként jelentette meg MP3 CD-k lejátszására alkalmas autórádióját. Az egység az MP3 file-okon kívül rendelkezik hagyományos, Audio CD lejátszási képességgel, valamint beépített tunerrel is.

### NOTEBOOKGYÁRTÓK RANGSORA 2000

Ha széles körben tennénk fel a kérdést, miszerint melyik cég a világ legnagyobb notebookgyártója, tízből kilenc válaszadó valószínűleg valamelyik amerikai székhelyű multit nevezné meg. Pedig a valóság egészen más képet mutat, ugyanis akárcsak az azt megelőző években, 2000-ben is a tajvani Quanta Computer állította elő a legtöbb hordozható számítógépet, megközelítőleg 2,6 millió darabot. Ez ugyan jócskán elmarad a cég által előzetesen tervezett 3 milliós mennyiségtől, ám még így is meghaladja az eddigi rekordévnek számító 1999-es év hasonló számait. A kitűzött célt egyébként főleg az egész PC ipart jellemző gyenge negyedik negyedéves eladások miatt nem sikerült elérni, ez azonban nem gátolta meg a szigetországi menedzsereket a még ambiciózusabb, éves szinten 3,5-4,5 millió darab notebook gyártását előirányzó 2001-es üzleti terv elfogadásától.

A képzeletbeli dobogó második fokára az a már jóval ismertebbnek számító Acer állhatott volna fel, amely ugyancsak impozáns, 1,95 milliós mennyiséget tudott a 2000. évben felmutatni. Önbizalomhiányban láthatóan az itteni vezetők sem igazán szenvednek, ti. 2001-ben szerényen "alig" százszázalékos növekedési ütemet kívánnak elérni 3,5-4 millió hordozható számítógép előállításával, mindezt lehetőleg kiegészítve a vezető szerep átvételével.

A harmadik helyen ismét az iparág egyik szürke eminenciását találhatjuk: a jószerével ismeretlen Compal Electronic az elmúlt esztendőben az Acertől alig elmaradva 1,85 millió notebookot gyártott.

Végezetül egy újabb érdekes adat: a 10 legnagyobb tajvani notebookgyártó egyesített 2000-es termelése meghaladta a 12 millió darabot ezáltal vitathatatlanul az első helyet biztosítva a szigetország számára a világpiacon.

### SANYO: RZ-J91

Ha valaki a Sanyo nevet hallja, biztos, hogy elsőnek nem a mobiltelefonok fognak róla az eszébe jutni - annak ellenére, hogy japánban a vezető mobilgyártók között van számon tartva. Legújabb termékük, az RZ-J91 is ebbe az üzletágba tartozik, s a zenés-telefon hibridek egyre bővülő társaságát gyarapítja. A készülékre az egyik legnagyobb helyi szolgáltató, a DDI Pocket révén lehet a zenéket letölteni, melyeket ez után az egység a cserélhető, 32 MB-os MultiMediaCardon tárol – így próbálják megakadályozni a zenék illegális felhasználását. Zárójelben jegyeznénk csak meg, hogy a Sanyo szerint ez a 32 MB félórányi CD-minőségű zene tárolására elegendő, amivel valószínűleg lennénk egy páran, akik nem értenének egyet. A készülék beszédideje hat óra, zenét öt órán keresztül tudunk róla hallgatni. A beépített 2 inch-es, színes LCD kijelző zoom funkciója révén 80 karakter megjelenítésére képes, küldhetünk róla rövid szöveges üzenetet, e-mailt, valamint alkalmas rendes – tehát nem „Nokia-féle" - képi üzenetek fogadására is.

### HEVES JEGES

Megátalkodott japán túlhúzók, akik a Bunny's Workshop site örve alatt ténykednek, eszméletlen módon megküldtek egy AMD Thunderbird 1200 MHz-es processzort. Hallottunk mi már máshol 1350 meg 1466 megahertzekről, és elismerőleg bólintottunk. Ők viszont egészen 1728 MHz-ig erőszakolták fel az órajelet (12x144)! A próbálkozást természetesen nem koronázta volna ilyen mértékű siker, ha nem használnak folyékony nitrogént a hűtés feladatának ellátásához. Mínusz 200 fok, azaz négyszeres szibériai tél... A rendszert természetesen nem hosszú távú működésre tervezték, hanem csak a csúcsdöntés erejéig állították össze.

### APPLE MAXINTOSH

Az Apple ugyancsak január elején jelentette be, hogy új Power Mac G4 számítógépeibe NVIDIA GeForce 2 MX alapú grafikus alrendszer kerül. Ezzel az NVIDIA-nak a 3dfx bekebelezése óta amúgy is jelentékenyen megerősödött piaci pozíciója még tovább szilárdult. Ki tudja, hol áll meg...

### PROCESSZORLAVINA

Kezdődött minden az év első munkanapján, amikor az Intel hivatalosan útjára bocsátotta a paradigmaváltásként is elkönyvelhető Celeron 800 MHz-es processzorát. Ez az FC-PGA tokozású CPU az első a Celeronok családjában, amely már hivatalosan is 100 MHz-es buszsebességgel futkározik. Ez a változtatás már régóta esedékes volt, ám az Intel mind a mai napig húzta-halasztotta ezt a lépését, ám az AMD olcsó Duron processzorainak erőteljes piaci, illetve szegmensbeli előretörése azonban végül meg-

kongatta a vészharangokat Santa Clarában.

Mintegy válaszlépésként, az új Duron január második hetének elején debütált az AMD-től. A 850 MHz-es sunnyvale-i újszülött ára ezres tételben mindössze 149 USA dollár, ezzel szemben a Celeron 800 darabjáért 170 USD-t kell leszurkolni ugyanilyen volumen esetén. Figyelembe véve azt a tényt, hogy az alkalmazások többségét tekintve ugyanolyan órajelen a Duron gyorsabb, mint a Celeron, ez az árazás erősen az AMD malmára hajtja a vizet.

Végül a VIA is ráncfelvarrást végzett Cyrix III processzorát illetően. Az új Cyrix III a feljavított Samuel magot, a Samuel2-t használja, illetve a 128 KB-nyi L1 gyorstár mellé ezúttal integrálásra került egy 64 KB-nyi másodlagos tár is. Érdekességszámba megy, hogy az új Cyrix III a világ első sorozatban gyártott, 0,15 mikronos technológiával készülő x86-os processzora, ennek köszönhetően a processzor tápfeszültsége alapban mindössze 1,5 Volt. A Socket-370 foglalatba illő processzorok sebességtől függően 100, illetve 133 MHz-es rendszerbuszt használnak, és elméletileg 667 MHz lesz a legalacsonyabb sebességű darab órajele (más kérdés, hogy a szerkesztőségünkbe érkezett mintapéldány 600 - 4.5x133 - MHz-es példány volt). Az új Cyrix III tömeges piaci megjelenésének pontos időpontja egyelőre bizonytalan.

## SHARP: SJ-LC47E/40E

A Sharp cég mindig is egy lépéssel a többiek előtt járt, ha konyhafelszerelésekről volt szó. Ők voltak az elsők, akik piacra bocsátották 1962-ben a mikrohullámú sütőt, s ők voltak az elsők, akik ezt on-line főző- és sütőprogramok alkalmazásával bővítették. Ezúttal a Sharp a hűtőszekrények irányában bontakoztatja ki fantáziáját. Az SJ-LC40E a cég első „intelligens frizsidere", mely a két irányba nyitható ajtón egy fura LCD panellal rendelkezik. Itt tudjuk a különböző elhelyezésre került ételek lejáratát beállítani, amihez hangüzeneteket is tudunk társítani. Ezeket a rendszer automatikusan figyeli, s a lejárat előtt pár nappal ezek felhasználására, később pedig ezek eltávolítására hívja fel figyelmünket. A szekrény belsejében található hűtőmechanizmus folyamatosan figyeli a páratartamot, s ennek értékét 80 százalékon tartja, aminek köszönhetően az ételek még tovább tárolhatók.

## PANASONIC: EB-GD93

A Panasonic cég is beszállt mobiltelefonok terén a WAP businessbe. Legújabb készülékük a GD92 „ráncfelvarrt" változata, melyet WAP browserrel, valamint igen stílusos ezüst előlappal bővítettek ki. A telefon igen meggyőző értékekkel és tulajdonságokkal rendelkezik: 200 perc beszéd-, s 170 óra készenléti idő, hatsoros kijelző, egyedileg felvehető csörgőhang, hangra hívás, valamint az a tény, hogy jelenleg az egyik legkönnyebb telefon a piacon, mivel súlya mindössze 80 gramm.

## AOPEN CD TESTŐR

A Plextor-féle Burn-Proof technológia után a tajvani székhelyű AOpen is kirukkolt a saját megoldásával, amelynek segítségével a szemétbe dobandó, rontott írható CD-k száma drasztikusan lecsökkenthető. A JustLinknek keresztelt módszer a rossz hírű „Buffer underrun" hibaüzenet minél ritkább előfordulásáért felelős. Ennek érdekében, ha az írás közben a CD-író puffere kiürül, akkor az író magától felfüggeszti az írást egészen addig, amíg a megfelelő mennyiségű erőforrás és adat ismét rendelkezésre nem áll.

A konkurens megoldások 20-40 mikronjával szemben a JustLink csak 2 mikronnyi rést hagy az írás újrakezdésekor. Az AOpen eme technológiája a 12x, illetve ennél gyorsabb írás esetén jöhet igazán jól. A cég első terméke, amely már tartalmazza ezt az újítást, a hamarosan piacra kerülő CRW1232 lesz.

## OLYMPUS: CAMEDIA C2100 ULTRA ZOOM

Az Olympus cég a digitális kamerák hőskorában, nagyjából 1998 derekán jelentette meg Camedia 1400L modelljét, mely akkoriban az egy megapixeles kamerák körében verhetetlen tulajdonságokkal rendelkezett. Manapság, amikor már a három megapixeles egységek sem ritkák, az Olympus új kamerával rukkolt ki: a C2100-zal, mely a kommersz réteg legmagasabb szintjét hivatott képviselni. A 2,1 megapixeles kamera társaitól eltérően hatalmas objektívvel rendelkezik, mivel itt helyezték el a 10x-es optikai zoomot, ami a hagyományos, 35mm-es kamerák esetében 38-380 mm-es zoomnak felelne meg! A C2100 a rendes fényképezőgépek minden tulajdonságával rendelkezik, lehet benne a záridőtől kezdve a fényrekeszen keresztül mindent állítani, de ha lusták vagyunk hozzá, egyszerűen csak az „auto" funkciót kell rajta bekapcsolnunk. Sok ötletes funkció is alkalmazásra került benne: ilyen például a multi-shot rendszer, valamint a makrók, melyek segítségével a fényképezés utómunkái erősen lecsökkenthetnek. Az egység energiaellátásáról a Lítium-Ion akkumulátor gondoskodik, s ennek révén az új Olympus modell még hosszabb MPEG videók készítésére is alkalmas. Ezek felbontása 320x240 pixel, s másodpercenként 12,5 képkockából állítja össze a mozgóképet. Sajnos ezek minősége az alacsony képkocka/másodperc arány miatt hagy némi kívánnivalót maga mögött, s ezt tetézi még az a tény is, hogy az „auto-focus" nem mindig tudja folyamatos átmenetben követni a kamera mozgását. Ettől eltekintve a 2,1 millió pixel felbontás tűéles képet eredményez, melyhez élénk és tiszta színek tartoznak, így a C2100 a mai komoly tudású kamerákkal is könnyen felveszi a versenyt. A képek letöltésére az elődddel ellentétben már nem csak a soros, hanem az USB portot is tudjuk használni, így a maximális 1600x1200-as felbontású képek is pillanatokon belül letölthetők. Említésre méltó még, hogy az 1,8 inch-es LCD kijelzőn kívül egy 0,55-ös, szintén LCD kereső is helyet kapott rajta.

A fényképek a Panasonic-féle Secure Digital memória kártyákon kerülnek tárolásra, és az opcionális „fényképnyomtató" segítségével a kamera nélkül is kinyomtathatók.

## TREK: THUMBDRIVE

A Trek még az év elején bocsátja forgalomba „ThumbDrive" névre keresztelt hordozható winchestereit. Az egységek alig nagyobbak a nagyujjunknál, kapacitásuk 16-tól 256 MB-ig terjed. Egyetlen mozgó alkatrészt sem tartalmaznak, s USB porton keresztül csatlakoznak gépünkhöz. Driver szempontból mind a Windows, mind a Mac támogatott, s tavasz közepétől a Linux is felkerül a listára.

*PC Guru hardware team*

EXTREME COMPUTERS

Extreme Computers Kft.

1065 Bp. Podmaniczky u. 2.
Nyitva:
Hétfő-Péntek: 09-21
Szombat: 09-17
Tel/Fax: 302 8688/301 0293
web: www.extremeco.hu
mail: extremeco@matavnet.hu

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.

Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!

| | |
|---|---|
| PI ALAPLAP | 7.5E |
| PII LX | 14E |
| PII BX | 17E |
| AT MINI HÁZ | 4E |
| ATX MIDI HÁZ | 6,5E |
| PI 166MMX | 8E |
| PI 200MMX | 11E |
| PI 233MMX | 13E |
| VIDEÓKÁRTYÁK | 3E |
| 14" SVGA | 15E |
| 15" SVGA | 25E |
| 1,3 GB HDD | 12E |
| 1,6 GB HDD | 15E |
| 3,2 GB HDD | 17E |
| 4,3 GB HDD | 20E |
| 10x CDROM | 6E |
| 24x CDROM | 8E |
| 40x CDROM | 10E |
| 4 MB EDO | 1,2E |
| 8 MB EDO | 2,5E |
| 16MB EDO | 5E |
| 32MB EDO | 10E |

BRUTTÓ

HASZNÁLT KONFIGURÁCIÓ

PI 166-200 MMX
2,1 GB HDD
32MB RAM
16x CDROM
2MB VGA
HÁLÓKÁRTYA
HANGKÁRTYA

57.000.- NETTÓ

17" MONITOROK 45E FT-TÓL

KÉRÉSÉRE 24 ÓRÁN BELÜL BÁRMILYEN KONFIGURÁCIÓT ÖSSZEÁLLÍTUNK!

NYOMTATÓ PARTONOK NAGY VÁLASZTÉKBAN!

OTP HITEL LEHETŐSÉG
50.000.- FT feletti alkatrész vagy komplett gép vásárlása esetén 2% kedvezmény!

MONITOR ÉS SZÁMÍTÓGÉP SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉS!



FOTÓ és VIDEOTECHNIKAI ÚJDONSÁGOK

| PRIMEFILM 1800u USB FILM SCANNER | DV VIDEO SZERKESZTŐ IEEE1394 FIREWIRE | ENCODER 4 PC-TV Átalakító |
|---|---|---|
| 1800x1800dpi optikai | 3db IE1394 in/out | Szofvert nem igényel |
| 19200x19200dpi Szoft. | Texas Dual Chipset | Full Screen |
| Negatív és Dia Scanner | Kompatibilis minden DV- | OSD Setup |
| 4.2Mpixel képminőség | Digital8 kamerával | Dual üzemmód |
| Page Manager,Mr Photo | ULEAD Szoftver+kábel | Minden rendszerrel komp. |
| 58000.-FT+Áfa | 14900.-FT+Áfa | 16500.-FT+Áfa |

EAST COMPUTER KFT 1107 BP.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439, 06-30-944-6650, mail:eastcomp@matavnet.hu
www.lifeview.hu , www.firewire.hu



WCPUID / CPU Status

[ WCPUID Ver.2.8 ]

Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 6 Model ID 8 Stepping ID 3
Brand ID Intel Pentium III 2
Platform Socket370 (PGA370 Socket)

Clock Frequency
Internal 1080.00 MHz Clock Multiplier
External 135.00 MHz DDR 8.0

I-Cache 16K Byte L2 Cache 256K Byte
D-Cache 16K Byte L2 Latency 0
T-Cache Byte L3 Cache Byte

WCPUID **** MHz

OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu



BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD K7 Duron 700MHz CPU
17.900,- +áfa
Sony DVD 12/40
25.900,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



COMPSERV 1149 Bp. Nagy L. Kir. Útja 168.
Tel.: 36 36 36 1, 460 0041/- 42

Leadtek AKCIÓ !! SOLTEK

MONITORVEZÉRLŐK

| | |
|---|---|
| Winfast GeForce-2 GTS, 32M DDR, TV kim | 63 300Ft |
| WinFast GeForce2 MX, SDR, 32M SGRAM TV kim | 38 900Ft |
| WinFast GeForce2 MX, SDR, 32M SGRAM | 35 100Ft |
| WinFast GeForce2-MX, 32M, TV kim+ Dual Head | 52 700Ft |
| WinFast GeForce2-MX, 32M, TV kim+DVI | 48 400Ft |
| Winfast GeForce256, 32M DDR, TV kim | 42 100Ft |
| WinFast 3D S320II Pro, 32M SG, TNT2 Pro TV kim | 29 000Ft |
| WinFast 3D S320II Pro, 32M SG, RIVA TNT2 Pro | 28 100Ft |
| RIVA TNT2 M64, 32M SDRAM, TV kim | 22 400Ft |
| RIVA TNT2 M64, 32M SDRAM | 20 200Ft |

ALAPLAPOK

SL 65FVB alaplap 22 400Ft
VIA 693A chipset, PPGA és FC-PGA, 133MHz Bus, 5PCI/ 1ISA/ 1AGP, 3 DIMM, ATX, Ultra ATA66, Power-On LAN, RTC riasztás, Modem Ring, az új FC-PGA hűtőkhöz tervezve

SL 75KAVX alaplap 36 900Ft
AMD K7 SocketA Duron/Athlon, VIA KT133A+686B 266MHz, 5PCI/1ISA/1AGP, 3DIMM, ATX, ATA100 AGP PRO, AC'97, HW, órajelállító, BIOS-védelem HW monitor, VD-Tech (hangos diagnosztizáló)

LG 8/4/32 CD újraíró 32 900Ft
17" LITEON OSD monitor 51 700Ft

Számítógépek igény szerinti konfigurációban 1+4 év garanciával!

ASUS
www.compserv.hu
Az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t, és változhatnak!



Megnyitottuk negyedik, Online üzletünket!

- Egyszerű regisztráció
- Könnyű kezelhetőség
- Naprakész árukészlet
- Ingyenes házhozszállítás

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1.
Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3.
Telefon: 238-7278

shop.lord.hu

9958614-6

LORD COMPUTER

MINDEN, amit csak a játékkonzolokról tudni érdemes...!

dreamcast
playstation
nintendo 64
playstation 2
gamecube
xbox

Játékismertetők, hírek, tesztek, előzetesek, végigjátszások, csalókódok!

108 oldal, 100 oldalas könyv, két A2 poszter!

Keresd az újságárusoknál **1288 Ft**

MICROSOF

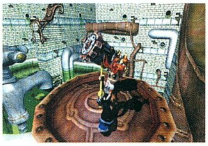
# X-BOX

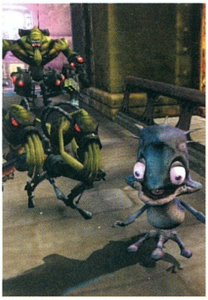
Január 6-án került sor a Consumer Electronic Show egyik legjobban várt eseményére; Bill Gates leleplezte az X-boxot, a Microsoft idén ősszel megjelenő konzolját. A projektet övező marketingkampány jóvoltából már szinte minden részletét ismerhetjük, de egy igen fontos apróság, a külalak még hiányzott - eddig. A CES közönsége előtt most erre is fény derült; az eddigi króm X alapú hasáb helyett az új konzol most már a végső formájában szerepelt. És méghozzá micsoda forma: a szürke doboz fő motívuma továbbra is az X, a közepén hatalmas szemként meredő zöld félgömbbel, amely a kontrolleren is visszaköszön. Utóbbi alakját egyébként láthatóan a Nintendo vezérlői inspirálták, és természetesen zsúfolva van a legkülönfélébb gombokkal, minijoyokkal és tekerőkkel. Ami még figyelemre méltó, az a konzol mérete: a masina sokkal nagyobb az összes konkurensénél, ami feltehetően a belezsúfolt elektronika hűtési igényeihez kapcsolható.

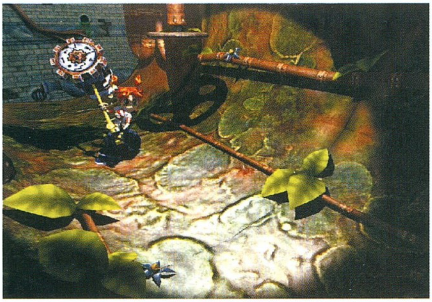
A show-elemek fokozása érdekében a Microsoft egy kis extrával is szolgált, méghozzá a The Rock nevű pankrátor megjelenésével. Ő bizonyára igen népszerű az USA-beli közönség köreiben, de mihozzánk nem igazán jutott el eme kulturális gyöngyszem, melyet WWF néven ismernek (nem bírtuk rávenni magunkat arra, hogy egy percig folyamatosan nézzük). Szóval az úriembernek valószínűleg nagy sikere volt, mint ahogy az X-boxra bejelentett WWF játéknak is. Volt azonban olyan progi is, amelyiket élőben is bemutatták a rendezvényen. Az Oddworld: Munch's Odyssee a jól ismert sorozat legújabb epizódja, főszerepben természetesen ismét a különleges fegyverrel „megáldott" Abe látható (ama bizonyos fegyver légnemű...). A játékról két dolgot érdemes tudni: az egyik, hogy tavaly még PS2 fejlesztés volt, de a felmerült nehézségek váltásra kényszerítették a csapatot. A másik pedig, hogy a játék szinte teljesen úgy néz ki, mint a korábbi részek prerenderelt grafikája, éppen csak teljesen 3D-ben. A Malice bemutatója még ennél is látványosabb volt: ennek a játéknak a hősnője egy barátságos külsejű kislány, aki a saját termeténél kábé kétszerte nagyobb multifunkciós pörölykalapáccsal szaladgál... A játékmenet is hasonló szellemben készült (hatalmas csótányokat lapítottak ki a demóban...), sőt, később megtekinthettük az első X-box demó újrafeldolgozását, amikor is egy hatalmas robot utánozta hősnőnk mozdulatait. A demonstráció a némileg alacsonyabb mennyezet miatt azonban kicsit más véget ért :). Ami viszont mindenkit lenyűgözött a Malice kapcsán, az a sohasem látott minőségű grafika volt: bump mapekkel és csodálatos animációkkal kombinált, teljesen valós, árnyékot vető fényforrások. A főszereplőnek a hajtincsei is jól látható árnyékot vetnek, még a saját arcára is! A bemutató már csak azért is lenyűgöző volt egyébként, mert Bill Gates beszámolója szerint a tesztelés végső fázisaiban lévő konzol teljesítménye még mindig csak kb. 20%-a a végsőnek. Itt szeretném még megjegyezni, hogy a hivatalos specifikációkon módosítottak kicsit: az Nvidia grafikus chip órajelét különösebb indoklás nélkül 250 MHz-en rögzítették. Ez a tavalyi bejelentéskor 250-300MHz volt; a jelek szerint a gyakorlatban kisebb gondok léphettek fel - vagy éppen a chip teljesítménye bőven elegendőnek bizonyult.

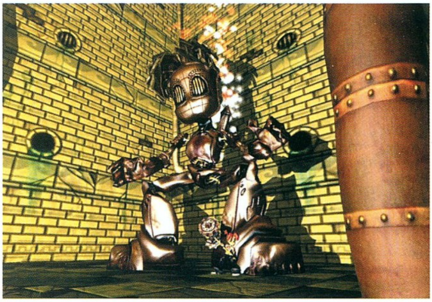
Az mindenesetre jól látható, hogy a Microsoft igencsak komolyan gondolta ezt az egy éve még sokak által kamunak minősített projektet. A már az üzletekben lévő, de a várakozásokat kissé alulmúló PS2 és a folyamatosan javuló Dreamcast mellé nemsokára megérkezik tehát az új versenyző - az E3 idejére már alighanem teljes sebességre kapcsolt reklámkampánnyal. A Gamecube megérkezésével teljessé váló mezőny esélyeit máris igen sokan latolgatják - minden kétséget kizáróan érdekes évnek nézünk tehát elébe.

*Laa-Yosh*



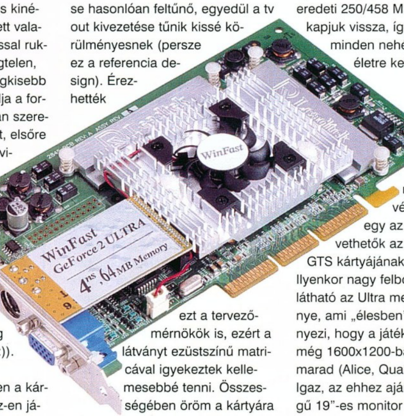




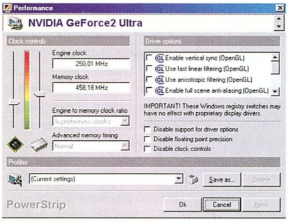


# WINFAST GEFORCE2 ULTRA

Időnként furcsa termékek érkeznek a PCG Hardver Laborjába. Ezek közül említésre méltó a zselé illatú alaplap, a rikítórózsaszín, átlátszó mobilkeret, vagy legutóbbi látogatónk, a gravírozott Ultra kártya. A gyártókban mindig megvolt a törekvés, hogy a sablonos, zöld színű nyákra épített átlagos kinézetű grafikus kártyák mellett valami kirívó, egyedi megoldással rukkoljanak elő. Bár az kétségtelen, hogy a funkcionalitást a legkisebb mértékben sem befolyásolja a formabontó külső, azért sokan szeretik a látványosan rendezett, elsőre is jól összerakottnak tűnő videokártyákat. A Leadtek Winfast szériából a legújabb változat döbbenetes designnal van megáldva, igyekeztünk ezt a képeken is jól láthatóan bemutatni (addig is, amíg beruháztok egyre:)).



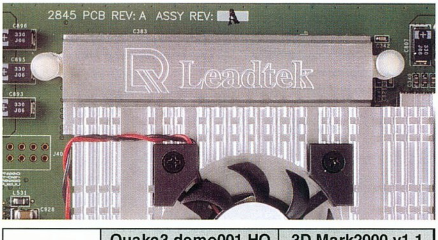

A külsőnek megfelelően a kártya lelke az Nvidia 250MHz-en járatott Ultra GeForce2-ese, amely a piacon jelenleg a leggyorsabb 3D-s megoldásnak számít. Mivel a GF2 magot alapvetően a memória korlátozottsága verte kordába, ezért az Ultra kártyák esetében a memória sávszélességét jelentősen megnövelték. A Leadtek kártyán 64 MB 4 ns-os DDR SDRAM-ot találunk, melyeket ezüstmetál színű, gravírozott hűtőbordák takarnak. A hűtőventilátor kivitelezése hasonlóan feltűnő, egyedül a tv out kivezetése tűnik kissé körülményesnek (persze ez a referencia design). Érezhették ezt a tervezőmérnökök is, ezért a látványt ezüstszínű matricával igyekeztek kellemesebbé tenni. Összességében öröm a kártyára nézni, nemcsak messze a leggyorsabb a piacon, de még a legbrutálisabb külsővel is felruházták. Minden szempontból igazi elit modell.




Kissé komolytalan is hozzá a Leadtek Winfox névre keresztelt meghajtó készlete, bár most alapvetően a grafikai kivitelezésre gondolunk. A 627-es detonátor magra épülő driver – a legapróbb hülyeségek mellett – alkalmas a gép képességeinek feltérképezésére és a grafikus rendszer finomhangolására. A Speed Runner segítségével tuningolhatjuk a kártyát, de tapasztalataink szerint a memória már a legkisebb órajelemelésre is érzékenyen reagált. Ilyenkor a gép újraindításával az eredeti 250/458 MHz-es beállítást kapjuk vissza, így a rendszer minden nehézség nélkül életre kelthető.

A teljesítményteszteket a High-end ajánlóban bemutatott gépen végeztük, ezért egy az egyben összevethetők az Elsa GeForce2 GTS kártyájának eredményeivel. Ilyenkor nagy felbontásokban jól látható az Ultra meggyőző fölénye, ami „élesben" azt eredményezi, hogy a játékok nagy része még 1600x1200-ban is játszható marad (Alice, Quake3, NOLF). Igaz, az ehhez ajánlott jó minőségű 19"-es monitor már kisebb vagyonba kerül, de még így is elképzelhető, hogy az Ultra áránál olcsóbban jutunk hozzá. Sajnos ez az egyetlen komoly gond a kártyával, ettől eltekintve a beszerzésével – az NV20-ig – a leggyorsabb és a legszebb videokártya tulajdonosai lehetünk.

*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*




| | Quake3 demo001 HQ | | 3D Mark2000 v1.1 | |
|---|---|---|---|---|
| PIII 766MHz | 16 bit | 32 bit | 16 bit | 32 bit |
| 800x600 | 107.4 | 106.4 | 6707 | 6380 |
| 1024x768 | 105.3 | 101.4 | 6533 | 5680 |
| 1280x1024 | 98.9 | 76.9 | 5833 | 4222 |
| 1600x1200 | 83.5 | 53.9 | 4927 | 3159 |

**FŐBB JELLEMZŐK**

- **250MHz core**
- **64 MB DDR SDRAM (460MHz)**
- **7,36 GB hatásos memória sávszélesség**
- **Gravírozott hűtőbordák**
- **DVI és tv kimenet**
- **Bundle: Winfox drivercsomag, WinDVD**

**TESZT KONFIG**

**Abit SA6R**
**PIII 733 (133MHz)**
**Quantum Fireball Lct 15**
**Pioneer 16x DVD**
**SB Live! Player**

Forgalmazó
**Kelly-Tech Kft.**
**Tel.: 350-1246**
**Ár: 216 ezer Forint**

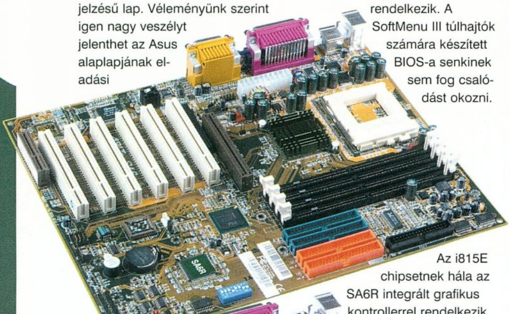
# KETTECSKÉN

## ABIT SA6R VS. ASUS CUSL2

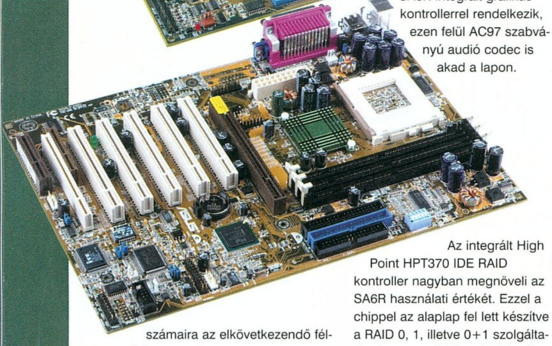
Az Asus CUSL2 alaplapja volt egy ideig az íratlan tuning- és teljesítménybajnok az Intel i815E chipsetes, Socket 370 foglalatos alaplapok arénájában, majd megérkezett az első kihívója az Abit SE6 képében, most pedig itt van ugyancsak ettől a cégtől az SA6R jelzésű lap. Véleményünk szerint igen nagy veszélyt jelenthet az Asus alaplapjának eladási számaira az elkövetkezendő félévben.

A CUSL2-t korábbi számaink valamelyikében már valószínűleg bemutattuk, de felelevenítésképpen párhuzamba állítjuk ennek, illetve az SA6R alaplap tulajdonságait a mellékelt táblázat segítségével. Mivel az SA6R az új jövevény, ezért róla egy kicsit bővebben szólunk.

A szokványos ATX formátumnál kicsit testesebb SA6R-en 1 AGP, 6 PCI, 1 CNR és 4 DIMM bővítőrés található, ezen felül két darab USB portot alapból támogat, illetve kettő további az alapcsomaghoz adott kábel segítségével üzemelhető be. Az Abit új terméke ezen felül integrált apró hangszóróval, illetve az alaplap áramellátottságát jelző LED-del rendelkezik. A SoftMenu III túlhajtók számára készített BIOS-a senkinek sem fog csalódást okozni.



Az i815E chipsetnek hála az SA6R integrált grafikus kontrollerrel rendelkezik, ezen felül AC97 szabványú audió codec is akad a lapon.



Az integrált High Point HPT370 IDE RAID kontroller nagyban megnöveli az SA6R használati értékét. Ezzel a chippel az alaplap fel lett készítve a RAID 0, 1, illetve 0+1 szolgáltatásokra, ezen felül a rá köthető IDE eszközök maximális száma nyolcra növekszik. Az alaplaphoz adott gépkönyv természetesen a már megszokott remek Abit minőséget hozza. Az alaplap általunk megfigyelt egyetlen hibájaként a tápcsatlakozó rossz elhelyezését hozhatjuk fel, szerencsére a processzorfoglalat körül azonban sok helyünk van akár nagyobb hűtőborda felrakására is.

Tesztjeink során az SA6R kifejezetten stabilnak bizonyult – hasonlóan az Asus CUSL2-jéhez -, és emellett még gyorsabb is volt asusos vetélytársánál, lásd a kiegészítő táblázatot. A különbség ugyan csekély, ám ott van. Ezen felül az SA6R vételára is kedvezőbb, mint a CUSL2-é.

A fentiek fényében az Abit SA6R-je tűnik nyerőnek a párviadalban, mivel mind szolgáltatások, mind gyorsaság, mind ár tekintetében felülmúlja az Asus CUSL2-t, és a két termék stabilitása is hasonló szinten áll. Ami a CUSL2 mellett szólhat, hogy az Asus tudvalevőleg minőségibb alkatrészeket használ fel alaplapjai gyártása során – ezért is a magasabb ár -, mint az Abit, ennek megfelelően ez az alaplap hosszabb távra vetített stabilitása és időtállósága biztosítottabbnak tűnik. Ezen felül kevesebb gond akadhat általánosságban a CUSL2-vel tekintettel arra, hogy kevesebb integrált alkatrész található rajta. Mivel sokat használtuk, elmondhatjuk, hogy függetlenül a versenytársak esetlegesen magasabb teljesítményétől a CUSL2 tuti kis alaplap.

A vége a dalnak tehát az, hogy valójában mindkét alaplapot ajánljuk. Reméljük, hogy a fentiekben leírtak és mellékelt táblázatok segítségével mindenki meg tudja hozni döntését, amennyiben i815E chipsetes alaplap vásárlása előtt áll. Kicsit előretekintve pedig azt tudnánk még ajánlani olvasóinknak, hogy vessék vigyázó szemeiket az érkező i815EP chipsetes alaplapok felé...

*tig*

Az Asus CUSL2 alaplap Intel i815EP chipsettel kiszerelt, kissé módosított változata, a CUSL2-C már itthon is kapható. Miben tér el a két termék?

Először is, míg a CUSL2 az i815E chipset tulajdonságából kifolyólag rendelkezik integrált Intel i752 grafikus vezérlővel, addig a CUSL2-C nem tud ilyen szolgáltatást felmutatni, mivel ezt a funkciót az i815EP szett nem támogatja. Ennek megfelelően az integrált VGA csatlakozó is lemaradt a CUSL2-C-ről. A CUSL2-n található 2 CNR bővítőrés szám szerint egyre apad az i815EP szettes változat esetében, illetve ez utóbbin már nem AGP Pro, hanem sima 4X AGP rés található. Fontos tudnivaló, hogy a CUSL2-vel ellentétben a CUSL2-C már nem támogatja a PPGA tokozású Intel Celeron processzorokat.

Érdekességszámba megy az az információ, miszerint az Asus, hogy a CUSL2-C minél előbb piacra kerüljön, néhány kezdeti szériás darabra a nagyobb tudású – és természetesen drágább - i815E chipsetet integrálta, az ebből keletkező profitcsökkenést pedig benyelte. Utoljára maradt az a fontos kérdés, hogy mennyit kell olvasóinknak áldozniuk erre az alaplapra? A december végi állapotok szerint cirka nettó 38-39 ezer forintot kell a kiskerekben kipengetni a CUSL2-C-ért, míg a rendes CUSL2 ára a nettó 44-46 ezer forintos sávban mozog. Mivel a két változat között információink alapján gyorsaságban és stabilitásban különbség nincsen, ezért az Asus CUSL2-C-t nem tudjuk nem ajánlani olvasóinknak megvételére.

### INFOBOX

**Abit SA6R:**
www.abit.com.tw/english/product/motherboards/sa6r.htm

**Asus CUSL2:**
www.asus.com.tw/products/Motherboard/Pentiumpro/Cusl2/index.html

**Abit SE6:**
www.abit.com.tw/english/product/motherboards/se6.htm

**Forgalmazók:**
Abit SA6R: **MyCom** (nagykereskedés), Tel.: 204-5444, ajánlott bruttó kisker ár 51 410 Ft

Asus CUSL2: **Macroda**, Tel.: 214-2392, kisker ár 54 625 Ft

| | Abit SA6R (initial BIOS) | Asus CUSL2 (BIOS 1002) |
|---|---|---|
| Alaplapi chipset | Intel i815E | Intel i815E |
| Integrált grafikus vezérlő | van (i752) | van (i752) |
| AGP csatoló | 4X AGP | 4X AGP Pro |
| PCI rések száma | 6 | 6 |
| CNR bővítőrések száma | 1 | 2 |
| USB portok száma | 2+2 | 2+3 |
| DIMM memóriahelyek száma | 4 | 3 |
| Memória maximális mérete | 512 MB | 512 MB |
| IDE szabvány | UDMA/100 | UDMA/100 |
| IDE RAID kontroller | van | nincs |
| IDE eszközök maximális száma | 8 | 4 |
| integrált AC'97 audio codec | van | nincs |
| Fontosabb extrák | SoftMenu III | nem igazán akad |
| | Digital Video Interface | |

| | Abit SA6R | Asus CUSL2 |
|---|---|---|
| **Quake 3 Arena teszt (fps)** | 76.3 | 75.9 |
| **3DMark 2000 (3D Marks)** | 4,026 | 3,991 |

# PENTAX EI2000 ÉS HP PHOTOSMART 618

A Pentax fotós körökben az egyik jól ismert gyártó, de eddig digitális fotóketyerékkel nem igazán kényeztette el híveit. Gyakorlatilag csak egyetlen ilyen gépük volt eddig, az EI200, de azt is inkább csak próbálkozásnak lehetne nevezni.

A HP-t sem hagyta érintetlenül a fotózás napjainkban zajló digitális forradalma. Ők már több gépet is kihoztak az utóbbi években, de ezek valahogy túlságosan „számítástechnikás“ szemléletmóddal készültek.

A két cég főnökeinek a fentebb vázolt helyzet bizonyára álmatlan éjszakák hosszú sorát eredményezte, így az egymásra találás szinte törvényszerű volt. Szövetségre léptek tehát, hogy digitális fényképezőgép-családot fejlesszenek ki.

A közös munkából a Pentax az objektívek megtervezését és legyártását, illetve a fényképezőgépek kialakítását vállalta. A HP az elektronikával és a képfeldolgozással kapcsolatos fejlesztéseket végezte.

A családból két szerkezet volt hivatalos nálam egy kis „elbeszélgetésre“. A HP PhotoSmart 618 egyszerűbb felépítésű, átnézeti keresővel rendelkező kompakt gép, amelyet elsősorban átlagos felhasználóknak szánnak. Az e masina által megoldandó feladatok köre gyakorlatilag kimerül a szülinapi torta vagy unokák/nagyszülők megörökítésében, illetve a tengerparti nyaralás képeinek elkészítésében. A tájkép, sport és portré program mellett van rekeszprioritása, valamint zársebesség-prioritása is. Teljesen manuális mód nincs, de ebben a kategóriában ez nem „bűn“.

A Pentax EI2000 eggyel magasabb kategóriát képvisel. E géppel kapcsolatban már nem árt tudni, hogy mi az a rekesz vagy a záridő. Természetesen az EI2000 is tud teljesen automatán dolgozni, de szolgáltatásai alapján inkább a fotózásban járatosabbaknak ajánlható. Ez a gép tükörreflexes optikai keresővel rendelkezik, ami már önmagában komolyabb tudást sugall. A felhajtható LCD monitor is használható keresőként. Az automata, programozott (tájkép, portré stb.) rekesz-prioritás és zársebesség-prioritás módok mellett

ez a gép már lehetővé teszi a teljesen manuális mód használatát is.

Rokonságra utaló jelek vannak bőven, de eltérésekben sincs hiány. A két gép felbontása alig tér el egymástól. Az EI2000 1600x1280 képpont méretű, míg a HP618 1600x1200 felbontású digitális fotókat bocsát ki magából. A kisebbik gépnek CCD-ből is kisebb jutott (1/2,7“), az EI2000 viszont már komolynak számító, 2/3“-os képérzékelővel büszkélkedhet.

A gépek objektívjei látszatra megegyeznek (EI2000: 34 – 107 mm-nek megfelelő zoom, f/2,5-f/3,9; HP618: 34 - 108 mm-nek megfelelő zoom, f/2,4-f/4,0), de az eltérő méretű CCD-k miatt az optikai rendszerek más jellemzőkkel rendelkeznek.

A beállítható zársebességek és fénymérési módok gyakorlatilag azonosak. A záridő mindkét gép esetében 4 mp és 1/1000 mp közötti intervallumban lehet, fénymérésből pedig az átlagos, a középre súlyozott és a szpot módszerek állnak rendelkezésre.

A kezelőfelület és a menürendszer is gyakorlatilag azonos, mivel ugyanaz az operációs rendszer a főnök mindkét gép memóriájában. Igen, operációs rendszert írtam, nem a szemetek káprázott. Nem kell megijedni, ezek a rendszerek még nem ablakosak, nem szoktak lefagyni...:)

Az oprendszer becses neve Flashpoint Digita, és kifejezetten digitális fényképezőgépek vezérlésére álmodták meg. Vannak benne szép színes ikonok is, de ezek csak a könnyebb tájékozódást szolgálják a menükben. Szintén digitális sajátosság az LCD monitor alatt található három gomb, melyeknek mindig az adott szituációtól függő funkciója van.

A digitális fényképezésben a jó optika és képérzékelő mellett a képadatok feldolgozásának is komoly szerepe van. A HP ASIC képfeldolgozó rendszere jelentős számítási potenciállal rendelkezik. Ez az elektronika az exponálás után a CCD-ről levadászott nyers képek minden egyes képpontjával különkülön elbabrálgat - nehogy valamelyik megsértődjön, és csúnya legyen -, és a mesterséges intelligencia bevetésétől sem visszariadó bonyolult algoritmusokkal alakítja ki a végleges képet.

A próbálgatás alatt a gépek jól viselkedtek. A belőlük kinyert képek tulajdonképpen megfeleltek az előzetes várakozásoknak. A felbontásuk a manapság dúló pixelháborúban már nem tartozik az élmezőnybe. Ezt a gyártók is tudják, de szerintük nem a képpontok száma, hanem azok minősége a döntő. Ebben igazat is adok nekik, de szerintem jó minőségű képpontból is jobb a több...

A gépek által produkált képek kissé szemcsésnek tűntek, emiatt érdemes az adott megvilágítás mellett használható legkisebb CCD érzékenységet alkalmazni. Az általuk visszaadott színek jellegzetesek, szerintem kissé túl élénkek, képeslapra emlékeztetők, de ebben nyilván komoly a megcélzott vásárlói réteg igényeire irányuló piackutatások eredménye is nyilván komoly szerepet játszik...

*joc*

**INFOBOX**

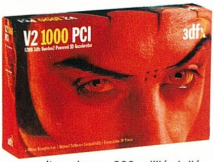
**Slach Kft.**
**Tel: 479-5880**

**HP Magyarország**
**Tel.: 382-1111**

# NINCS BOCSÁNAT

**3DFX – EGY KORSZAK VÉGE**

2000. december 15-én, pénteken délután (magyar idő szerint nagyjából éjfélkor), több hetes halogatás után került sor a 3dfx negyedéves közgyűlésére. A nyilvánosságra hozott pénzügyi adatok szerint a cég bevétele az augusztus 1 és október 31 közötti időszakban 39,2 millió dollár volt; a veszteségek 178,6 millió dollárra rúgtak. A folyamatos forgalomcsökkenés és az idén eddig ter-




melt csaknem 300 millió dolláros veszteség a csőd veszélyével fenyegeti a céget, ezért az igazgatótanács javaslatokat terjesztett be a befektetők és részvényesek érdekeinek védelmére. A cég grafikus technológiával kapcsolatos minden vagyonát, szabadalmát, és fejlesztését eladja 112 millió dollár értékben az Nvidiának, beleértve a Rampage és Fear projekteket. A cég jelenlegi költségeit minimálisra csökkentik az alkalmazottak 90%-ának elbocsátása, az irodahelységek lezárása és egyéb intézkedések segítségével. A felvásárlás 2001 első negyedévében esedékes lezárulása után a 3dfx-et feloszlatják, fennmaradó vagyonát hiteleik és kötelezettségeik, valamint részvényeseik kielégítésére fordítják.

Eddig a hivatalos sajtóbejelentés rövid összefoglalása, ha a száraz tényekre koncentrálunk. A személyes reakciók már sokkal kevésbé tartózkodóak – sokakat (köztük engem is) meglepetésként ért a hír, másokból azonnal feltört a káröröm, megint mások pedig minden létező szalmaszálba belekapaszkodnak, annyira nem akarják elfogadni az események ilyentén alakulását.

Az informatikai fejlődés persze követel áldozatokat, minden évben igen sok cég megy csődbe, másokat pedig szőröstül-bőröstül bekebeleznek nagyobb vállalatok – de a 3dfx sorsának alakulása kétségtelenül többre érdemes egyszerű hírnél. Így hát a Guru hw team fejest ugrott az internetbe, elszánva arra, hogy minden lehetséges információt felkutatunk a 3dfx történetéről. Az alábbi cikk az eredmény, amelyben egy kis betekintést nyújtunk a színfalak mögé, és megpróbáljuk feltárni előttetek a cég bukásához vezető folyamatokat. Kezdetnek ugorjunk is vissza az időben 1996 végére, a 3Dfx Voodoo Graphics chipset megjelenésének dátumára.

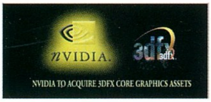
Gale remekbe szabott cikkéből (PC Guru 1998/8; alcíme „Felemelkedés és... bukás?") már megtudhattátok, hogy a 3Dfx-et többek között Gordon Campbell, Scott Sellers és Gary Tarolli alapította 1994-ben. Néhány évnyi sikertelenség után döntenek úgy, hogy inkább PC-s 3D gyorsítókártyákat fognak tervezni arcade játékmasinák helyett. A Voodoo Graphics chipset igen jól sikerül – a korhoz képest remek feature-ök (hardveres textúrázás, bilinear filtering, alpha blending) jellemzik, és a 4 MB memória mellett a kártya könnyű programozhatósága is fontos szerepet játszik benne. A Glide hardverközeli API, így remek teljesítményt - 25-30 fps - tudnak kicsiholni belőle. A memória szempontjából a csapat egyébként hatalmas kockázatot vállalt; annak ára ugyanis a tervezés során igen magas volt. A piacra dobás idejére azonban megfizethető szintre süllyed, bár az első kártyák még mindig 250-300 dollárba kerültek.

A hardver persze nem sokat érne megfelelő támogatottság nélkül, de a 3Dfx e téren is jó lóra tett: az Eidos stílusteremtő 3D-s játékához, a Tomb Raiderhez készített el Glide-os változatot, ezzel demózzák nálunk is először a kártyát a Computer Karácsonyon. A kártya aztán ebből a forrásból került Shoe karmai közé, és így utólag kénytelen vagyok fejet hajtani előtte ;), remekül ráérzett arra, hogy nagy jövő áll a Voodoo előtt. Az újabb, sokak számára döntő lökést pedig az OpenGL támogatással felturbózott Quake jelenti;

noha John Carmacknek szerződése volt, hogy a program csak a Rendition kártyáit fogja támogatni, a bétás GLQuake-et is kiadja a 3Dfx javaslatára. A Voodoo1-hez pedig gyorsan el is készül az alapszintű, de a célnak megfelelő MiniGL driver.

A siker fergeteges, a cég azonnal hatalmas előnyt szerez a piacon, a korábban vezető Rendition ezt a csapást már nem is tudja kiheverni. Akad azonban egy másik konkurens, a hatalmasat bukott Diamond Edge videochipjét, az NV1-et készítő Nvidia. A Riva128 egyetlen chipben egyesíti a 3D és 2D funkciókat, ellentétben a társkártya Voodoo-val, és az elöd hibáját kijavítandó, korrekt Direct3D támogatással rendelkezik (ugyanekkor jelenik meg az API első használható verziója, a 3.0). Sőt, az Nvidia teljes OpenGL driver fejlesztésével is megpróbálkozik.

Az Nvidia menedzsmentje még egy fontos tényezővel kalkulált a chip tervezésekor: a grafikus kártyák piacát uraló ATi bevételeinek oroszlánrésze az OEM piacról származott. Ennek megfelelően a Riva128-at is elsősorban a nagy PC-gyártók (Compaq, Dell, Gateway, Micron és a többiek) igényeihez alkalmazkodva fejlesztik ki, és az eredmény nem is marad el. A Riva128, különösen az amerikai STB által gyártott verziója, igen népszerű lesz az OEM-ek körében leginkább azért, mert így nem kell két külön grafikuskártyát (2D/3D) pakolni a számítógépbe. A 3Dfx hasonló próbálkozása, a Voodoo Rush teljes kudarcnak bizonyul, az Nvidia '97 végén kiadott új chipje, a RivaZX pedig szinte mindenkinek elkerüli a figyelmét. Pedig fontos hibát korrigálnak vele: most már akár 8 MB memóriát is képes támogatni, és noha ez apróság, de az OEM-ek számára a termékek (akármilyen) differenciálása fontos.

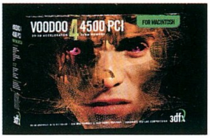



A 3Dfx közben a hirtelen növekedés finanszírozásához a tőzsdére megy 1997 közepén, és új igazgatót vesznek fel, Gregory Ballard-t. Így utólag ez lehetett az első hibás döntés, Ballard ugyanis folyamatosan képtelennek bizonyult kijelölni a cég által követendő utat.

1998 elején aztán megjelenik a Voodoo2, amely megint csak elsöprő sikert arat. Nagy meglepetésre a vevők körében a 12 megás változat sokkal népszerűbb, így a Creative és a Diamond a teljes gyártósorát kénytelen átalakítani az igények kielégítésére.

Technikai szempontból az összkép vegyes: az órajel megkétszereződése mellett a chip már két textúrakezelő egységet (itt egy külön chip, neve TexelFX) tartalmaz, így képes egy poligonra két textúrát feszíteni. A technika elsődleges igénylője Carmack és a Quake engine, de a Q2-nél sokkal nagyobbat robbanó Unreal is sokat profitál belőle. Ezekben a játékokban a V2 potenciálisan három-négyszer gyorsabb elődjeinél, az SLI opció pedig főleg a kártya későbbi korszakában jut komoly szerephez, mint a teljesítmény egyszerű skálázásának eszköze. A feature-ök terén azonban az előrelépés minimális, és a képminőség is hagy maga mögött kívánnivalókat, bár a 800*600-as felbontás végre elérhető.

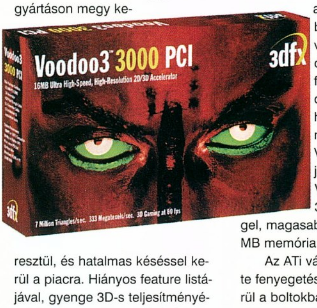
A konkurencia sem alszik azonban, de a Rendition 2000-es sorozata sajnos túlságosan le van maradva teljesítményben ahhoz, hogy a Glide támogatás hiányát is kompenzálhassa. Az ATi a Rage Pro chip újabb és újabb, egyformán harmatgyenge változataival még mindig uralja az OEM piacot, de a közelébe sem érhet a 3Dfx kiskereskedelmi sikereinek. Az Nvidia ellenben igen magabiztos nyilatkozatokban harangozza be a „V2-killer" TNT chipet. Meg is kapják a magukét a sajtótól, amikor gyártási gondok miatt a chip hatalmasat késik – '98 második felében jelenik meg -, és az ígért órajelnek (teljesítménynek) is csak a 70%-át tudják hozni. A TNT azonban igen jól sikerül, feature-ök szempontjából egyértelműen maga mögé utasítja a 3Dfx kártyáját, sebességben pedig mindent összevetve egy szinten van konku-



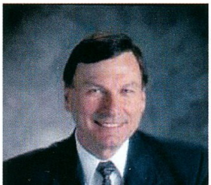

rensével. A TNT-nek azonban az integrált 2D/3D megvalósítás és a szokásos variálhatóság nagyon fontos előnye; a 8-16 MB memória és az olcsóbb Vanta változat bedobásával a kártya OEM slágerré válik. A két cég a gamereket is megosztja, az internetezők ekkoriban ismerhetik meg a „3dfx-zilóta" és az „Nvidióta" fogalmakat.

Greg Ballard, ezt a sikert látván, ellenlépésre készül, de igen szerencsétlen módon fog hozzá. A cég mérnökei még a Voodoo2 megjelenése előtt elkezdenek dolgozni a Rampage kódnevű projekten,

melynek célja egy új generációs 3D-s chip tervezése. Az áttörés érdekében igen sok követ megmozgatnak, így például megnyerik technikai tanácsadónak John Carmacket is. Ballard azonban úgy dönt, hogy a cégnek meg kell céloznia az OEM piacot is, ezért több embert elvon erről a projektről a Voodoo2 egychipes, 2D/3D-s megoldásának kifejlesztésére. Sajnos azonban nem eleget; a Banshee összesen 6-7(!) próbagyártáson megy ke-




resztül, és hatalmas késéssel kerül a piacra. Hiányos feature listájával, gyenge 3D-s teljesítményével (csak egyetlen textúrázó egységet tartalmaz) és botrányos 3D-s képminőségével esélytelen a



TNT-vel szemben. Egyedül a kiskereskedelemben bírnak komolyabb eladásokat produkálni belőle, az OEM-eknél kudarcnak bizonyul, bár tény, hogy fényévekkel múlja felül a Voodoo Rush kártyákat. Ráadásnak a megnyirbált stáb miatt a Rampage fejlesztése is késedelmet szenved. A kudarc miatt Ballard úgy dönt, hogy a cégnek nagyobb kontrollra van szüksége a kiskereskedelmi piacon, és ehhez a kártyagyártás kisajátításában látja az utat. A 3Dfx a D betűt kis d-re cseréli, megveszi az STB-t (az Nvidia legnevesebb kártyagyártóját), valamint be is pereli konkurensét a frissiben elfogadott multitextúrázási szabadalmuk megsértésének vádjával.

Az STB mexikói kártyagyára kihasználatlanul áll, ezért a cégnek azonnal szüksége van valamilyen kész chipre. A Rampage-re várni lehetetlen, ezért úgy döntenek, hogy ezt a chipet ismét áttervezik – megjegyzem, már ekkoriban legalább a negyedik változatnál tart! Tavaszi új termék gyanánt pedig a Banshee gyors kozmetikázása mellett döntenek: megint megemelik az órajelet, beleépítenek egy újabb TMU-t, és feljavítják a 3D-s képminőséget, a végeredményt Voodoo3-nak nevezik el. Feature-ök hozzáadására nincs mód, sem idő – az Nvidia '99 tavaszára ígéri a TNT2-t, amely már biztosan magasan verni fogja az öregedő Voodoo2-est. Ettől függetlenül a 3dfx tudatában van a chip hiányosságainak, és megindítja a Voodoo3-4000 projektet; ez tuningolt Voodoo3 chip lenne, 32 bites színmélységgel, magasabb textúramérettel, 32 MB memória támogatásával.

Az ATi válasza a TNT jelentette fenyegetésre 1999 legelején kerül a boltokba, de a Rage Fury chip sajnos késik, így a hatalmas cég egyre biztosabban veszít a részesedéséből.

Tavasszal a Voodoo3 és a TNT2 gyakorlatilag egy időben startol. Mindkét gyártó azonos taktikát követ a kiskereskedelmi piacra szánt kártyák differenciálásával kapcsolatban: leválogatják a chipeket, és megfelelő memóriával párosítva drágában adják a magasabb órajelen is működőképes példányokat. Az Nvidia megint csak gondol azonban az OEM-ekre, és az olcsó Vanta és M64 változatokat is elkészíti – minek következtében gyakorlatilag letarolja a piacot. A 3dfx új OEM kártyája, a Voodoo3-1000 pedig ismét kudarcot vall gyenge teljesítménye (megint csak 1 TMU) és hiányos feature listája miatt.

Ami azonban készületlenül éri a 3dfx-et, az a TNT2 órajele. A 150 MHz-es Ultra változatra nincs kész válaszuk, és a hirtelen ijedtség miatt újabb hibás döntést hoznak: áttervezik a V3-4000-et, most már Napalm néven. A Rampage is tovább csúszik. A külső szemlélő

számára egyébként a cég belső nehézségei ekkortájt kezdenek megmutatkozni: a V3 igen kedvezőtlen fogadtatásban részesül a sajtó részéről, sok kritikát kap a fent tárgyalt hibái miatt. Az internet is megtelik a rajongók „V3 vs. TNT2" csatározásaival egyértelműen jelezve a 3dfx egyeduralmának végét. Ami viszont senkinek nem tűnik fel, az a V3-3500 körüli kavarás – ez lett volna a Voodoo3 széria 183 MHz-es csúcsterméke, azonban a sorozatos halasztgatások miatt végül csak 2000-ben jelenik meg TV-tuneres, multimédiás hardverként. A kártya hányattatásai jól jellemzik a cégen belül uralkodó kapkodást és határozatlanságot, de mindenki el van foglalva a konkurencia ellen folytatott PR-háborúval. Ironikus módon az STB-akvizícióval a 3dfx-hez került Brian Burke és Nvidiás

## RAMPAGE – MI LEHETETT VOLNA?

A neten fellelhető, hivatalos információkkal (NDA) rendelkező források alapján a Rampage chip nagyjából a következő lett volna:

- 4 pixel pipeline, 1-1 TMU-val. Igen flexibilis textúrázási képességek: 1 órajel alatt 4 szimpla, 2 duál vagy 1 quad-textúrázott pixelhez kombinálhatóak a TMU-k.

- 52 bites belső színábrázolás.

- 800 Mpixel/Mtexel fill rate.

- DirectX8 pixel shaderek támogatása; dot3 és enviroment mapped bump mapping, cubic enviroment mapping.

- Valódi trilinear és anisotropic filtering.

- Multisampling FSAA támogatás alacsony teljesítményvesztéssel, jobb képminőséggel.

- Külső T&L chip, SAGE néven: DX8 kompatibilitás, rendkívül jó világítási képességek, AGP bus master funkciók ellátása.

Ezek alapján a dual Rampage + Sage kiépítésű csúcskártya 1600 Mpixel/Mtexel és 50-60 millió poligon/sec teljesítménnyel rendelkező, igen flexibilis kártya lett volna. A memória valószínűleg a V5-höz hasonlóan kettős kiépítésű DDR SDRAM lett volna, így a kártya több, mint kétszer gyorsabb lehetett volna elődjénél. Noha az Nvidiának komoly érdeke fűződik ahhoz, hogy pontos információk sose láthassanak napvilágot, azért bízhatunk benne, hogy 2001 elején ennél több részletet is megtudhatunk majd.

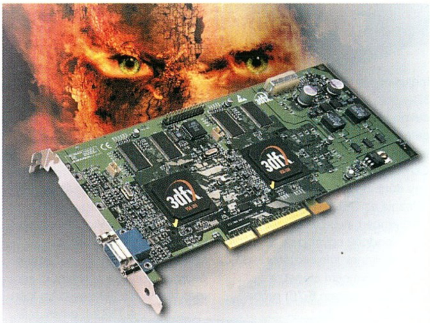
A sors iróniája, hogy a Rampage már működött, amikor a cég végét jelentő döntés megszületett. Jól illusztrálja azonban a konkurenciával szembeni elmaradást, hogy míg az első Rampage chipeket még november legelején készítették el, és a hónap végére kezdtek működni, addig az NV20 a legyártása utáni nyolcadik órában (!!!) már Quake3 timedemókat futtatott...

## FEAR

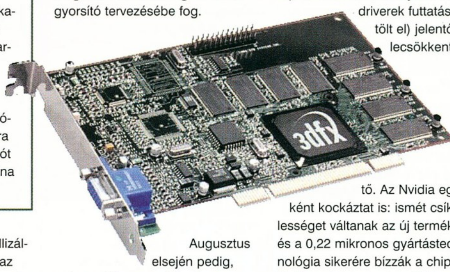
A 3dfx másik fejlesztés alatt álló videokártyája a Fear kódnevet viselte. A hírek szerint ebben a chipben kombinálták volna a Gigapixeltől megvásárolt deferred shadinget használó, tile alapú architektúrát a Rampage textúrázási képességeivel. Az eredmény sávszélesség-takarékos, tehát igen gyors, és forradalmi megoldásokat tartalmazó videokártya lett volna. A pletykák szerint igen magas órajelre (500 MHz) tervezett chip első próbagyártása 2001 márciusára volt tervezve, a végső verziót pedig ősszel dobhatták volna piacra.

ellenfele, Derek Perez gyerekkori jó barátok, most azonban késhegyre menő nyilatkozat-csatákat vívnak egymással az interneten. A 3dfx taktikája tűzoltásnak minősíthető: megpróbálják elbagatellizálni a 32 bites színmélység és az egyéb feature-ök előnyeit, de a tapasztalatok szerint a vevők hülyének nézése nem jó ötlet.

A V3 és a TNT2 egyébként szinte egyforma gyors hardverrel rendelkezik, és az Nvidiánál remekül ismerik fel, hogy a driverekre komolyabb hangsúlyt fektetve komoly előnyt biztosíthatnak maguknak, a Detonator sorozat ekkor indul útjára. A 3dfx egyébként is övön aluli ütést kap Carmacktől a nyár közepén: a Quake3 tesztverziója már nem elégszik meg miniGL driverrel, és így a cég kártyái minden eddigit felülmúló drivergondokat produkálnak. Ez, és a láthatóan gyengébb képminőség sok Voodoo2 tulajdonost visz át a konkurencia táborába. Ekkoriban érkezik ugyanis a Matrox G400 is, amely szintén igen népszerű lesz a vásárlók körében.




A háttérben pedig újabb fenyegetés tűnik fel: az Nvidia ugyanis menet közben igen szoros kapcsolatot épített ki a Silicon Graphics-szel az Intel alapú munkaállások grafikus rendszerének kifejlesztésekor (a Cobalt chip egyébként mindmáig remekül teljesít a professzionális alkalmazásokban). A projekt befejezése után az SGI mérnökeinek igen komoly része gyakorlatilag átvándorol az Nvidiához, és az első tömegterméknek szánt geometriai gyorsító tervezésébe fog.




Augusztus elsején pedig, noha a világ nem változik meg véglegesen, az Nvidia kíméletlen precizitással működő gépezete újabb chipet jelent be. A GeForce még jobb teljesítménnyel és feature listával indít októberben, alig fél évvel a TNT2 után. A 32 bit, a trilinear és anisotropic filtering teljes támogatása verhetetlen képminőséget biztosít (bár gyártóktól függően a konkrét kártyák videokimenete igen változatos...), az igazi bónusz azonban a T&L támogatás. Noha a fejlesztők megnyerése nem sikerül, és a támogatásra még egy teljes évet kell várni, a technológia előnyei azonban mégis érvényesülhetnek: a GF széria driver overheadje (az a processzoridő, amelyet a CPU a driverek futtatásával tölt el) jelentősen lecsökkenthető. Az Nvidia egyébként kockáztat is: ismét csíkszélességet váltanak az új termékhez, és a 0,22 mikronos gyártástechnológia sikerére bízzák a chipet. Bejön nekik ez is, és a DDR memória is, amellyel még a karácsonyi szezon előtt sikerül tovább turbózniuk a GeForce kártyákat.

A 3dfx azonban adós marad bármilyen értékelhető válasszal, helyette új, egyedi technológia marketingelése mellett dönt. A T-buffer fejlesztői támogatása ezen a ponton még szintén kérdéses, az antialiasing körüli hangulatkeltés azonban újabb hibának bizonyul. Noha az Nvidia korábban rendelkezett ezzel a feature-rel, a komoly teljesítménycsökkenés miatt letiltották ezt még a TNT1 idejében. A 3dfx azonban túl korán kezdi meg a hírverést, és ezzel elegendő időt ad a cégnek a felkészülésre.

Nem okozna ez semmiféle bajt akkor, ha minden rendben haladna a Napalm projekttel. A V3-4000 áttervezéséből származó V4/V5 azonban minden korábbit felülmúló gondokkal küszködik. Az új tervek szerinti kétchipes, 200 MHz-es, Mitsubishi geometriai gyorsító koprocesszorral rendelkező kártya azonban a T-buffer és a multichip megvalósítás miatt egyre csak késik. És ami még nagyobb baj: a cég mérnökeinek jelentős része ezen a ponton unja meg Ballard vezetését, és lelép – jórészt az Nvidia tárt karjaiba. Álli-

**OVERBRIGHT**

A videokártyák a színeket RGB összetevőkkel ábrázolják, alapszínenként (kék, vörös, zöld) 8 biten.

Egy-egy pixel kiszámítása közben előfordulhat, hogy valamelyik átmeneti érték túlhaladja a 8 biten tárolható legnagyobb számot, a 255-öt. Például, két 200-as értékű pixel átlagolásához először össze kell adni a két értéket, ez 400 lesz. Azonban a legnagyobb tárolható érték 255, így a videochip ezután már ezt fogja elosztani kettővel, így az eredmény 128 lesz 200 helyett.

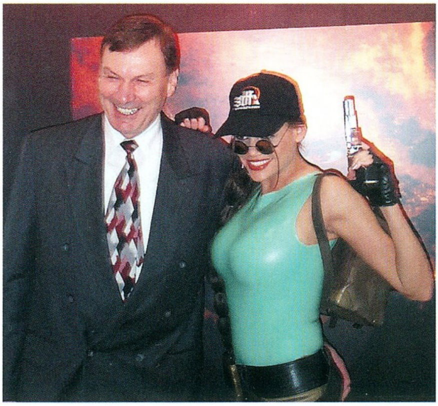
A fenti jelenség miatt a színek gyakran kifakulnak, vagy veszítenek a fényerejükből. Emiatt általában nem lehetséges a valóságra jellemző, nagyon kontrasztos fényviszonyok megjelenítése a mai 3D-s kártyákon (mivel 16 bites színmélység mellett csak 5 bit jut egy színre, így a precizitás hiánya sokkal gyakrabban okoz hibákat). A pletykák szerint a Rampage képes lett volna a belső számításokhoz úgynevezett overbright biteket használni, és átmenetileg magasabb értékeket is kezelni. Az 52 bites precizitás - noha kevesebb lett volna, mint a John Carmack által kért 64 bites lebegőpontos ábrázolás – valószínűleg minden eddigit felülmúló képminőséget eredményezett volna a 3dfx új kártyáján.

tólag a tervezőszoftverek és eszközök is leakadnak a projekt közben, mivel már korszerűtlenek.

Mindenesetre a Voodoo5 szériát bejelentik 99 novemberében a Comdexen. A specifikációkat ekkorra megnyirbálják: a T&L chip eltűnik, a feature lista hiányos marad (trilinear filtering csak multitextúrázás nélkül, bump mapping és cubic enviroment mapping teljes hiánya) – ennek megfelelően újabb támadások érik a céget a sajtó részéről. A vásárlók véleménye változatos: a V5-6000 elképesztő teljesítménye sokakat lenyűgöz, mások a cég bukását jósolják – bár ezt többnyire ők sem gondolják komolyan.

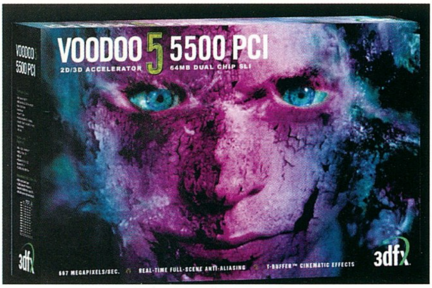
Állítólag a 3dfx még egy nagyon súlyos hibát követ el: a Rampage éppen aktuális változata, noha nem rendelkezne teljesen versenyképes feature listával, kihozható lenne 2000 elején, és még az év vége előtt elkészülhetne hozzá a 3dfx saját T&L egysége is. A döntés azonban az, hogy előbb a V5-öt kell befejezni, a Rampage-et pedig a 2000 őszére ígért DirectX 8-hoz kell igazítani. Greg Ballard viszont lemond, és a helyére új CEO, Alex Leupp kerül - ő azonban inkább mérnök, mint üzletember.

A Voodoo5 széria alapját képező chip, a VSA-100 2000 második negyedévére készül el. Újabb beégésként az első leszállított kártyákat kénytelenek hardvergond miatt visszahívni. Ez a kis késés már jóvátehetetlen, az Nvidia áprilisban indítja el ugyanis a GeForce második inkarnációját, és nem sokkal ezután a végletekig optimalizált Detonator3-as drivereket. A GF2 GTS chip elsöprő teljesítményével a Voodoo5-5500 képtelen versenyezni, az FSAA pedig a gyakorlatban alig bizonyul többnek PR-muníciónál. Jellemző az Nvidia vezetésének hideg profizmusára, hogy már a GF2 chip is képes multiprocesszoros működésre; az esetleges tavaszi V5-6000 megjelenés esetén dual Geforce2-es kártyákkal kontrázhattak volna. A V5-6000 azonban folyamatosan csúszik, így a valószínűleg potenciálisan hűtés- és tápfeszültség-gonddal küszködő hardver végül mégsem látja meg a napvilágot (pedig érdekes egy állat lett volna). A sajtó egyértelműen a GeForce kártyákat favorizálja, ráadásul az Nvidia ismét csak remek OEM változatot dob piacra a GF2 MX-szel gyakorlatilag ellehetetlenítve a drágább, lassabb és kevesebb feature-rel rendelkező V4-4500-at. Na, nem mintha égető szükség lenne rá, a TNT1/2 alapú kártyák ugyanis lassan meghozzák a piacvezető szerepet az Nvidiának ebben a szegmensben is.



Az események felgyorsulnak 2000 hátralévő részében. A 3dfx még a tavasz folyamán megvásárolja a pár éve startolt, deferred rendering technológiára épülő chipeket tervező Gigapixelt, névlegesen a fejlesztéseikért – de a jelentősen megcsappant mérnökgárdájuk bővítése legalább ilyen fontos tényező. A multitextúra-per újabb fázisaiként előbb az Nvidia viszontpereli őket, majd kedvező bírósági döntés születik: a 3dfx szabadalmának érvényességét elismerik, tehát a per folytatódhat. A V5-6000 lekési a nyár végi megjelenést, ráadásul az ATi is piacra dobja a Radeon alapú kártyáit. Az OEM és kiskereskedelmi piacon ez az újabb, sokkal versenyképesebb kártya veszi át a GeForce fő konkurensének szerepét a Voodoo5 helyett. Újabb csapásként őszre az Nvidia bejelenti féléves termékciklusának új tagját. A régóta pletykált NV20 elbukja ugyan ezt a megjelenést, de a helyette bejelentett GF2 Ultra is elegendő a V5-6000 hiábavaló várásától megcsömörlött hardcore gamerek megnyerésének. És még mindig nincs vége: a Gigapixel elbukja az Nvidia ellenében a Microsoft játékkonzoljának, az X-box grafikus chipjének tenderét. Ez a döntés csak 2000-ben 200 millió dollárt hoz az Nvidia konyhájára.

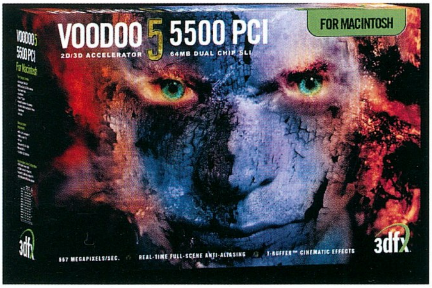
2000 végére a 3dfx helyzete kétségbeejtővé válik. A Voodoo5-6000-et gyakorlatilag törlik, amikor a főleg katonai megrendelésre dolgozó Quantum3D-nek eladják a 4 chipes VSA-100 implementáció licencét – a sajtótól természetesen ismét megkapják a magukét. A Rampage projekt ugyan a befejezéséhez közeledik teljesen DirectX8-ra kihegyezett, a multichipes megvalósítás miatt jól differenciálható kártyát ígérve, de a cég pénzügyi mérlege egyértelművé teszi a helyzetet. A több száz millió PC tulajdonosból a cég bevételei alapján alig három-ötszázezer választotta a Voodoo5-öt (míg egyedül a ritkaságnak szánt GF2 Ultrából vagy 100000 példányt gyártanak), a V3 pedig már eddig is minimális hasznot hozott (ha hozott egyáltalán). A cégnek egyszerűen nincs meg a tőkéje új termék piacra dobásához, ami nem is csoda, ugyanis nagyjából húszmilliárd forintnak megfelelő összeget él fel - havonta. Valószínűleg még a nyár folyamán megindul a megoldás külső forrásokban való keresése, és ezzel párhuzamosan a veszteséges mexikói ex-STB gyár eladása. Kirúgják továbbá a pénzügyi vezetőjüket is, és az ősz elején a fő PR-os, Brian Burke is átmegy az Nvidiához




mindenki általános megdöbbenésére.

Az informatikai cégek általános gyengélkedése azonban egyre inkább beszűkíti a lehetőségeket: sem az ATi, sem a Matrox nem száll versenybe a 3dfx-ért. A Via ajánlatot tesz ugyan, de ez kevésnek bizonyul. A bankok pedig egyáltalán nem hajlandók kölcsönt adni, amikor a legerősebb IT cégek részvényárfolyamai is mélyrepülésben vannak. A csődveszély miatt a 3dfx végül kénytelen elfogadni az egyetlen komoly ajánlatot. A végsőkig halogatott negyedéves közgyűlésen aztán bejelentik minden jelenlegi és fejlesztés alatt álló szellemi termékük, szabadalmuk, márkanevük és technológiájuk eladását az Nvidiának, 70 millió dollárért és egymillió Nvidia részvényért cserébe. Nagy ellenfelük persze ezt is remekül oldja meg: egyfelől pont kerül a nem éppen egyértelmű pereskedés végére, másfelől a 3dfx gondja marad a Voodoo széria támogatása, továbbá a részvényesek és hitelezők hadának kielégítése. A döntés ugyan még nem végleges, a részvényeseknek meg kell szavazniuk – de a jelenlegi 10 centes árfolyam nevetségessége ellenére sokan még enynyiért is szabadulnak tőle (jó eséllyel semmi nem marad nekik márciusra, amikor a cég majd bezár). Ez pedig lehetővé teszi, hogy az Nvidia bebiztosíthassa a szavazás kedvező kimenetelét. Azaz, a 3dfx sorsa gyakorlatilag eldől, és a nagy múltú cég története a hatodik évében véget ér.

A fentieket áttekintve arra a következtetésre juthatunk, hogy a 3dfx bukása nem vezethető vissza egyetlen tényezőre. A vezetés sorozatosan hibás döntései, a cég stratégiájának gyakorlatilag teljes hiánya, a V1 utáni folyamatos technológiai hátrány éppúgy nagy szerepet játszott benne, mint az erős és rendkívül jól menedzselt konkurencia. Az Nvidia mindvégig jól játszott, remek érzékkel az OEM piacot is célba vette, és megmaradt chipgyártónak, így a designok tökéletesítésére koncentrálhatott. Eközben a 3dfx ide-oda tévelygett, és korai sikereinek hatásában bízva, a kritikákat többé-kevésbé figyelmen kívül hagyva dobta piacra újabb hardvereit. Amelyek, tegyük hozzá, a folyamatosan csúszó Rampage megjelenéséig tartó időszak kitöltésére, csak vészmegoldásnak készültek. A kezdetben kevésbé kockázatosnak tűnő multichipes megoldás pedig – talán tényleg előre nem látható módon – még több gondot hozott, mintha az új technológiákba (kisebb csíkszélesség, DDR memória) helyezték volna bizalmukat.




További nagyon fontos hiba volt kizárólag a kiskereskedelmi eladásokra támaszkodni – mivel a cég nem növesztett további „lábakat", így nem volt olyan terméke, amelyik eltarthatta volna az új kutatások befejezéséig (talán nem kell felhívnom a figyelmet az Nvidia jól átgondolt terjeszkedésére az alaplapi chipsetek, hangchipek és egyéb piacok felé). Végül, a cég pénzügyi mélypontja pont egybeesett az IT piac virágzásának megtorpanásával lehetetlenné téve a 3dfx megmentését.

A cég bukásának következményeit jelenleg még nem lehet teljesen felmérni, de van, ami már most nyilvánvaló.

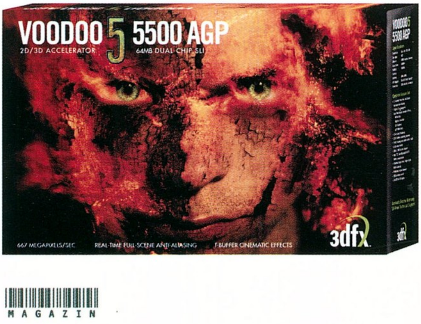
Fel kell hívnunk a figyelmet arra, hogy a 3dfx a 10 %-ot is alulmúló részesedésével már régóta csak névleges tényező volt a 3D-s piacon. Ennek ellenére még így is képes volt hátráltatni az új feature-ök támogatását pusztán azáltal, hogy egyetlen chipjük sem rendelkezett ezekkel. John Carmack pár nappal a bejelentés után azt nyilatkozta, hogy „bár szomorú a 3dfx bukását látni, de örömömre szolgál a piac ebből következő egyszerűsödése". A lényeg azonban az, hogy megszűnésük gyakorlati hatása minimális változásokat fog csak hozni a 3D-s kártyák piacán – és ezek közül kifejezetten pozitív az új feature-ök bevezetésének egyszerűsödése. A Radeon és a GF2, noha architektúrájuk különbözik, szinte pontosan ugyanazokat a feature-öket támogatja, azaz a két cégnek hasonló elképzelései vannak a további fejlődésről (és mindkettő figyel a gamerek és játékfejlesztők szavára is).

Óva intenénk attól, hogy leírják az ATi-t! A Radeon igen nagy sikernek bizonyult, és a kanadai cég valószínűleg a 3dfx márkahű vásárlói számára sokkal szimpatikusabb alternatíva lesz, mint az „ősellenség" Nvidia. Továbbá az ATi – ellentétben a 3dfx-szel – nagyon okosan cselekedett az elmúlt pár évben jól reagálva az új kihívásra. Jelentősen bővítették tervezőgárdájukat, többek között a Tseng és az ArtX mérnökeivel – utóbbiaktól a Nintendo Gamecube grafikus chipje valódi mesterművű. A szándék mindenképpen megvan a cégben, és a Radeon alapján valószínűleg fel tudnak nőni az Nvidia konkurenciájának szerepéhez.

Szeretnénk mindenkit megnyugtatni, aki a videokártyák árának égbe szökésétől tart. Az igaz, hogy a csúcstermék idehaza egyre többe kerül, de ez sokkal inkább annak köszönhető, hogy 300 dollár három éve még hatvanhetvenezer forintot ért, ma meg több mint kilencvenet. Az amerikai árak stabilak, a piac túlnyomó többsége pedig 200, vagy csak 120 dollárt hajlandó videokártyára áldozni, bár kétségtelenül akadnak feneketlen pénztárcájú versenyzők is. A trendek egyértelműen a differenciált piac felé mutatnak, mind az Nvidia, mind az ATi készített olcsó és extra változatot is a legutóbbi fejlesztéseiből (GF2MX – GTS2 – Ultra, illetve Radeon SDR, OEM és VIVO változatok). Nagyon valószínű, hogy a jövőben is ez a megközelítés lesz az uralkodó; emellett a cégeket sem kell hülyének nézni, pontosan tudják, hogy ha 800 dolcsit kérnének egy videokártyáért, akkor csődbe mennének.

A 3dfx története nagyjából eddig tartott. A két hónapon belül esedékes feloszlatásig aligha számíthatunk komolyabb változásokra, bár további pletykák és hírek minden bizonnyal lesznek még. A 3D-s technológia elterjedésében szerzett érdemeik azonban vitathatatlanok, és bárhogyan is vélekedjünk a cég utolsó éveiről, a 3dfx neve még sokáig fogalom marad.

*Laa-Yosh*
*Laa-Yosh@mail.datanet.hu*



## A RED ALERT 2 nyereményjáték szerencsés nyertesei:

**RED ALERT 2 PC CD-t nyert:**
Kertész Balázs – 2541 Lábatlan
Gyulai Gábor – 2120 Dunakeszi
Tóth Anikó – Budapest

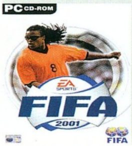
**Poszter nyert:**
Varga Péter – 8523 Várkesző
Szalai Gergely – 1195 Budapest
Kovács Tamás – 9178 Hédervár
Tóth József – 9321 Farád
Zsiday Miklós – 1151 Budapest

## A FIFA 2001 nyereményjáték szerencsés nyertesei:

**FIFA 2001 PC CD-t nyert:**
Perom Gergely – 8900 Zalaegerszeg
Németh Regina – 1122 Budapest
Tormási Patrik – 7465 Szentgáloskér

**EE Sports pólót nyert:**
Pappert Csaba – 8400 Ajka
Putnoki Pál – 6044 Hetényegyháza
Varga Mátyás – 1039 Budapest
Stankovics Lajos – 8330 Sümeg
Kaló György – 5000 Szolnok

**Poszter nyert:**
Baráth Mónika – 8230 Balatonfüred
Nagy Zoltán – 5540 Szarvas
Tahi Bálint – 9024 Győr
Károly Péter – 3400 Mezőkövesd
Falus Ádám – 2461 Tárnok
Nagy Tamás – 3000 Hatvan
Nyeste Dániel – 2376 Hernád
Szabó Tamás – 4440 Tiszavasvári
Kovács Kristóf – 2096 Üröm
Horváth Attila – 5000 Szolnok




**A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán kapják meg.**

## JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI


Acomp ... 3
Balati Computer ... 88
Budapest Film ... 128
CD Galaxis ... 21
Compuserv ... 88
Dynamic ... BIV
East Computer ... 88
Extreme ... 88
Hardverem '96 ... 88
Herta ... BII
Lord Computer ... 88
LS Computer ... 99
MC&CD ... 113
Pixel Multimedia ... 100
Ready Computer ... 99
Samsung ... 110, 115, BIII
Sigma Computer ... 100
TransAm ... 87
VTCD ... 129
Westend MM ... 33
Win Computer ... 99

a tömegpusztítás
eszközei
PiXEL Multimédia
Xterminator Dual Control Joystick
9 programozható gomb, 8 állású panoráma gomb
tolóerő szabályzó, joystick kar és analóg D-pad
USB csatlakozó
ára: 12 900 Ft + áfa
Destroyer Tilt Gamepad
10 programozható gomb, analóg D-pad
USB csatlakozó
ára: 7900 Ft + áfa
Eliminator Gamepad Pro
6 programozható gomb, digitális D-pad
mozgásérzékelő, USB csatlakozó
ára: 9500 Ft + áfa
Xterminator Digital Gamepad
10 programozható gomb, 8 állású panoráma gomb
2 analóg gomb, digitális és analóg D-pad
tolóerő szabályzó, USB csatlakozó
ára: 11 600 Ft + áfa
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651
www.pixel.hu

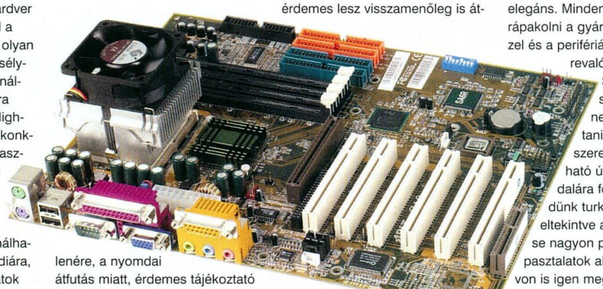
SigmaLine® Computer
Új és használt konfigurációk, alkatrészek adás- vétele, kedvező hitel lehetőséggel!
Számítógépek átépítése, bővítése és komplett szervizelése
Használt konfigurációk!
Silver
6 hónap Garancia!
• INTEL 233MMX CPU,
• PI ALAPLAP,
• 1,3GB HDD,
• 32MB SD RAM,
• 2 MB S3 VIRGE VGA,
• 40X CD-ROM,
• 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ,
BRUTTÓ 74.990.-
20% ELŐLEGGEL! OTP HITELRE!
Új konfigurációk!
Silver PRO
6 hónap Garancia!
• INTEL PII Cel 300A,
• PII LX ALAPLAP,
• 2,1GB HDD,
• 32MB SD RAM,
• 8 MB AGP VGA, SB PCI64,
• 40X DELTA CD-ROM,
• 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
BRUTTÓ 84.990.-
Használt alkatrészek, kiegészítők
BRUTTÓ ÁRAK!
• ABIT ALAPLAPOK 18.000.-
• PIII 133 Mhz ALAPLAP 12.000.-
• PII 266 Mhz CPU 14.000.-
• PI 233 MMX CPU 12.000.-
• D. STEALTH 8 MB AGP 7.500.-
• 4 MB AGP VGA 6.000.-
• TNT 2 M64 32 MB 15.000.-
• 1,44 FDD 2.500.-
• ATI RAGE 8MB AGP VGA 7.900.-
• 8 MB EDO RAM 2.250.-
• NAGY TORONY HÁZ 3.500.-
• EPSON STYLUS C II 13.000.-
• HP DESKJET 550C 14.000.-
• 14' SVGA MONITOR 15.000.-
• 15' SVGA MONITOR 25.000.-
• 17' SVGA MONITOR 40.000.-
Vidéki vásárlóink rendelését postai utánvétellel is teljesítjük!
Címünk: 1077 Bp. Dohány u. 54.
Tel.: 462-03-11 Tel./Fax: 462-03-10
Nyitva: H-V:10°°-18°°
www.sigmaline.hu Email: info@sigmaline.hu

info@trans-am.hu
WWW.TRANS-AM.HU
Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig
TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia
Használt alkatrészek adás-vétele
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás tesztelessel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
15" Licom SVGA 3 év garancia 37.600,-
20 Gb Quantum winchester 33.600,-
Pentium II PPGA+SLOT1+hangk. 15.600,-
Pentium II 433 Celeron PPGA 15.200,-
64 Mb / 100 Mhz SD RAM 8.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem 5.200,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100,-
100 darabos kiszerelésben
Trans-Am Devil PII Celeron : 139.200,-
Pentium II EX , PII 433A Celeron , 64 SD,
20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP
52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Áraink a január 10.-ei készletek alapján készültek
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

# HIGH-END AJÁNLÓ

## A PÉNZNYELŐ PROJEKT

Egy ideje már felmerült a kérdés, hogy milyen formában tudnánk nektek konkrét konfigurációkat ajánlani, hiszen a hardver rovat visszajelzései alapján erre mindenképpen igény lenne. Aztán jött a karácsony, és adódott a feladat: az egyik közeli barátunk Medusa Peti, a sorozatos szerkesztőségi Quake3 partik okán végre elszánta magát, és PC vásárlása mellett döntött (még nem is sejtette, hogy ez micsoda ballépés volt a részéről...:)). Ekkortájt futott be a Team Arena a HQ-ra, így megfogalmaztuk az igényt, miszerint a kor követelményeinek megfelelő hardver nem lesz olcsó, de tekintettel a közeljövő játékaira, érdemes olyan gépet összerakni, amely jó esélylyel még az év végén is használható lesz. Később erre a vázra építettük ki a PC Guru első High-end konfigurációját, amelyet konkrét tesztekkel, személyes tapasztalatokkal és amennyire csak lehet, pontos árakkal szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani. Az így született gép gyakorlatilag univerzálisan használható játékra, munkára, multimédiára, házi-mozira, vagy épp a barátok elkápráztatására... Természetesen az alkatrészek válogatásakor gyakran döntöttük a nekünk is megfizethetetlen kategória mellett, ám összességében olyan gépet szeretnénk bemutatni, amely joggal lehetne mindannyiunk PC-s álmainak netovábbja (már ha ilyesmikről álmodoznánk persze:)). Ennek ellenére igyekeztünk az észszerűség határain belül maradni, tehát felesleges, értelmetlen, indokolatlan kiadásokat nem előidézni. Természetesen, akinek ilyesmire van pénze, annak bátran ajánljuk a rendszert, hiszen a tesztek, a leírások és a képek alapján sok pénzért ugyan, de mindenképpen biztosra mehetünk. A konfiguráció-ajánló teljesen a hazai viszonyokra épít, tehát a benne szereplő termékek itthon kivétel nélkül fellelhetők, beszerezhetők. Az árak kiskereskedelmi bruttó árak, és a cikk leadásának időpontjában 3-4 hazai bolt árainak átlagát tartalmazzák. Igyekeztünk kerülni a szélsőségeket, persze ennek ellenére, a nyomdai átfutás miatt, érdemes tájékoztató jelleggel kezelni őket. Pár esetben fontosnak tartottuk, hogy egy-egy csere erejéig két termékre is felhívjuk a figyelmeteket, ilyenkor érdemes az egyéni ízlésnek megfelelő mellett dönteni. Amennyiben az alkatrészeket egy korábbi PCG-ban már teszteltük, akkor a leírás után a pontos lapszámot is megtalálhatjátok.



A teszt során az eredeti konfiguráció állta a sarat, ezen futottak a timedemók, a benchmarkok. Komoly szándék esetén érdemes a magot kiemelni az ajánlóból (alaplap, CPU, RAM), és ezek köré építeni gépet GF2 MX-es videokártyával, Live! Value hangkártyával és jó minőségű, 17"-es monitorral. Ilyenkor a teljesítmény alig romlik, viszont 100-200 ezer forintot lespórolhatunk az álomgép költségeiből. Terveink szerint a következő számban kifejezetten játékcélra szeretnénk teljes konfigurációt ajánlani, hasonlóan tesztekkel, leírásokkal, fotókkal (szigorúan a megfizethető kategóriára fókuszálva). A sorozatban a teljesítményteszteket mindenképpen egységesítjük, ezért érdemes lesz visszamenőleg is áttanulmányozni az ár/teljesítmény arányokat, esetleg az otthoni gépetek mutatóit is kiszámolni.

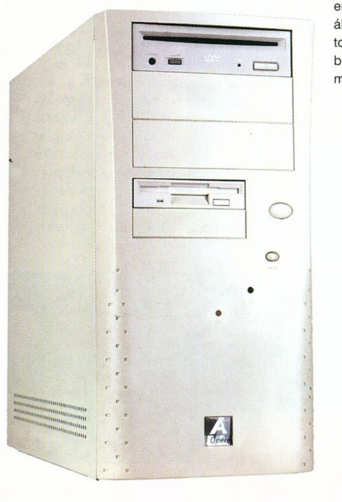
Addig is szívesen várjuk a visszajelzéseiteket, és jó szórakozást kívánunk a High-end rendszer bemutatójához.

*shoebaron*

## HÁZ: AOPEN HX45

Amennyiben feltett szándékunk, hogy igényes alkatrészekből álló, jól működő gépet építsünk, érdemes fokozott figyelmet szentelni – a gép árához képest jelentéktelennek tűnő beruházásra – a ház megvásárlására is. Előfordul, hogy ilyenkor a nagy kapkodásban az ember szinte bármire rábólint, ami karnyújtásnyira elérhető tőle, ám legyünk ennél bölcsebbek, és kicsit szemrevételezzük a hazai kínálatot. Nálunk évek óta bevált „alapkocka" az Aopen HX45-ös midi torony, amely tulajdonképpen semmi lényeges extrával nem rendelkezik, ám jól érződik rajta a minőségi kidolgozás, és a strapabíró felépítés. Külsőre, mondhatni, konzervatív formákkal rendelkezik: egyszerű, de mégis elegáns. Mindenképpen érdemes rápakolni a gyártó matricáját, ezzel és a perifériákkal egész szemrevaló társunk lehet. Sajnos a hátlapot semmilyen módon nem lehet elmozdítani, így a komolyabb szerelés egyetlen járható útja, ha szépen oldalára fordítjuk, és elkezdünk turkálni benne. Ettől eltekintve a belső elrendezése nagyon praktikus, a tapasztalatok alapján, hosszútávon is igen megbízhatóan működik. Persze alapvetően a tápra gondolunk, amely „mindössze" 250W-os (két CD író és Athlon mellé tehát nem ajánlott.).

Kicsit vidámabb színekkel bír ugyanebből a kategóriából a HQ45-ös változat, bár ez nekünk kevésbé nyerte el a tetszésünket (de ez már csak ízlés kérdése, a minősége ettől változatlan marad). Az újonnan bejelentett LX45E viszont még nem kapható itthon, pedig ez első ránézésre is mutatós darab. Reméljük, ez az áldatlan helyzet hamarosan változni fog.



| PC Guru High-end 2000 | | |
|---|---|---|
| **Alkatrész** | **Holmi** | **Ár (Forint)** |
| Ház | Aopen HX45 | 23 ezer |
| Alaplap | Abit SA6R | 52 ezer |
| Processzor | Intel PIII 733 MHz | 68 ezer |
| CPU Hûtõ | GlobalWIN FOP32 | 4 ezer |
| Memória | IBM 128 MB PC 133 MHz SDRAM | 23 ezer |
| Winchester | IBM Deskstar 75GXP 30 GB | 52 ezer |
| Videokártya | Elsa Gladiac GeForce GTS2 | 85 ezer |
| Hangkártya | CL SoundBlaster Live! Player 5.1 | 31 ezer |
| Hangrendszer | CL Desktop Theater 5.1 DTT 3500 | 110 ezer |
| DVD | Pioneer DVD-105S | 41 ezer |
| Háló kártya | Intel EtherExpress Pro+ 10/100 OEM | 18 ezer |
| Egér | Logitech MouseMan Wheel optical | 18 ezer |
| Billentyûzet | Logitech Cordless iTouch | 26 ezer |
| Monitor | iiYama Vision Master Pro 450 | 190 ezer |
| | | 741 ezer |

**PCG info: 2000/01, PCG Hardware Guide 2000**
**Csere: Aopen HQ45**
**Ár: 23 ezer**

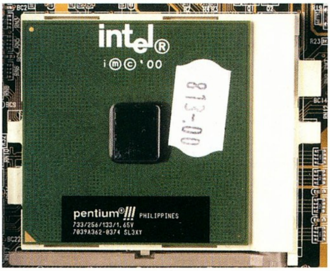
### ALAPLAP: ABIT SA6R

Az alaplap és a processzor kapcsán az Intel platform mellett döntöttünk. Az Abit i815-ös chipsettel szerelt SA6R alaplapjáról a 92. oldalon konkrét tesztet olvashattok, ezért az elemzésére most nem térünk ki részletesebben. A csere hasonló cipőben jár, ezért az Asuspártiaknak a CUSL2 továbbra is jó alternatíva. Sőt, a 815EP chipsettel szerelt változata egyelőre még fényesebben is csillog (az integrált videokártya teljesen feleslegesnek bizonyult), bár nyilvánvaló, hogy az Abit „butított" 815-öse is hamarosan elérhető lesz.

**PCG info: 2001/02 92. oldal**
**Csere: Asus CUSL2**
**Ár: 52 ezer**

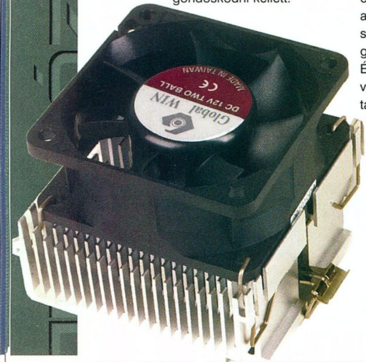
### PROCESSZOR: INTEL PIII 733EB

Az Intel processzorok között a cikk írásának időpontjában a 733-as tartózkodott a még megfizethető de számítási teljesítményben már igen komolynak számító CPU-k kategóriájába. A 933 MHz-es, FCPGA tokozású prockóért már közel 40-50 ezerrel kértek többet, holott a lineáris teljesítmény-növekedés a magas különbséget nem indokolta. A határon tehát megálltunk, kellő pénz ide vagy oda, az értelmetlen kiadásokat igyekeztünk mellőzni (ezért is nem kezdtünk duál PIII 933-mal, mert a cél alapvetően játékokra épített High-End rendszert takart). A CPU-t tálcás változatban kaptuk, így a hűtéséről mindenképpen gondoskodni kellett.



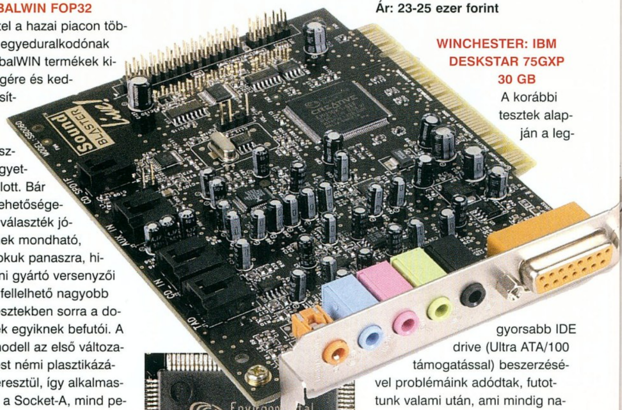

### PROCESSZORHŰTŐ: GLOBALWIN FOP32

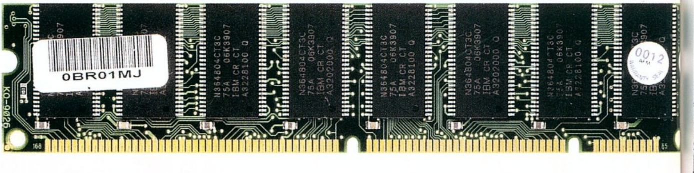
Tekintettel a hazai piacon többé-kevésbé egyeduralkodónak számító GlobalWIN termékek kiváló minőségére és kedvező ár/teljesítmény mutatóira a CPU hűtők kiválasztása teljes egyetértésben zajlott. Bár kis hazánk lehetőségein túlnőve a választék jóval bővebbnek mondható, azért nincs okuk panaszra, hiszen a tajvani gyártó versenyzői az időnként fellelhető nagyobb internetes tesztekben sorra a dobogós helyek egyiknek befutói. A FOP32-es modell az első változatokhoz képest némi plasztikázáson ment keresztül, így alkalmassá vált mind a Socket-A, mind pedig a Socket370 foglalatba szerelt processzorok drasztikus hűtésére (a PC Guruban is fel-feltűnő fekete bordás változat az első szériához tartozott, ezt váltotta fel a képeken is látható ezüstszínű, teljesen sima talpú verzió). Bár a konfiguráció összeállítása kapcsán alapvetően nem a tuningra fókuszáltunk, azért fontosnak tartottuk, hogy a kellő hűtésről jól bevált, és nagyteljesítményű hűtő gondoskodjon. A FOP32 4500-as fordulatszámával végig 37-38 fok alatt tartotta a PIII-as magot, miközben a kirótt feladatát nyitott ház mellett is igen csendben végezte. Az egész hűtőre öröm ránézni, mind a visszafogott, nyugodt duruzsolása, mind a vészjósló kinézete magabiztosságot, erőt sugall. Érdekes mellékhatás, hogy vékony műanyag asztalon tartva a fedlap azért érezhetően berezonált tőle. Kezdetben a mélynyomóra gyanakodtunk, de a hangrendszer kikapcsolása után az asztal továbbra is enyhe rezgést produkált. A földön vagy komolyabb tartószerkezettel az amúgy nem túl zavaró jelenség teljesen kiküszöbölhető.




### RAM: IBM 128 MB PC 133 SDRAM

Az SDRAM árak egyelőre szerencsésen alakulnak, sőt, úgy tűnik, a mélyponton lévő novemberi időszakhoz képest manapság sem kell sokkal többet invesztálnunk egy-egy komolyabb RAM-vásárlás kapcsán. A 128 MB-ot már a játékok zavartalan élvezete végett is szükségesnek tartjuk, azonban ezt a mennyiséget csak a komolyabb grafikus alkalmazások használata során érdemes 256 MB-ra növelni. Egy darab 128 MB-os PC133-as SDRAM tehát bőségesen megteszi, amelyet a lelki nyugalmunk megerősítése végett érdemes a brand, azaz márkás változatokból kiválasztani. A náluk beépített IBM modul kiválóan állta a sarat, bár a CAS2-es időzítésekkel nem boldogult. Helytől függően 1000-2000 ezer forinttal volt drágább a „noname" társainál, így mindenképpen jó vételnek számít.






**PCG info: -**
**Csere: hasonló márkás modulok**
**Ár: 23-25 ezer forint**

### WINCHESTER: IBM DESKSTAR 75GXP 30 GB

A korábbi tesztek alapján a leggyorsabb IDE drive (Ultra ATA/100 támogatással) beszerzésével problémáink adódtak, futottunk valami után, ami mindig nagyon közel volt, de sosem tudtuk elérni. Gyanítható, hogy valamilyen globális összeesküvés eredményeképp a rendelkezésünkre álló egy hét alatt mindenhol épp előttünk fogyott el. Ennek ellenére nem számít ritka hollónak, hiszen a boltok jelentős részében csak ideiglenes hiányról tájékoztattak, ezért a nevét végül is bátran véstük fel az ajánlóba.

### VIDEOKÁRTYA: ELSA GLADIAC GEFORCE2 GTS 32 MB

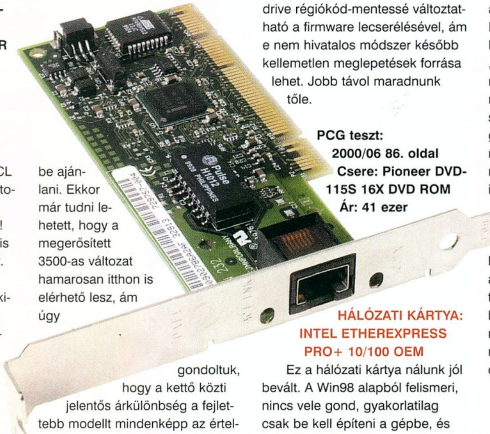
A grafikus kártyák közül a német Elsa GeForce2 GTS chippel szerelt kártyáját preferáltuk, de természetesen az Asus és a Creative is teljesítményben és minőségben ehhez teljesen hasonló termékeket gyárt. Ezek a kártyák a hazai piacon pár ezer forint eltéréssel többnyire gond nélkül beszerezhetők. A szintén esélyesként induló Radeon végül a gyengébb drivertámogatottság miatt a cserepadra került. Érdekes vi-

szont, hogy az új Ati kártyák igen eltérő árakon szerepelnek a különböző kisker árlistákban, ezért szerencsés vásárlás esetén a 32 MB-os, DDR-es változat jó vételnek bizonyulhat.

**PCG info: 2000/07 104-109. oldal, 2000/09 100-104. oldal**
**Csere: ATI Radeon 32 MB DDR**
**Ár: 70-90 ezer forintig**

### HANGKÁRTYA: CREATIVE LABS SOUNDBLASTER LIVE! PLAYER 5.1

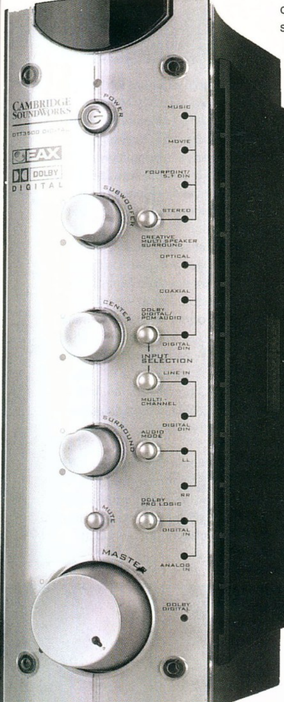
Kevesen veszélyeztették a CL versenyzőjének régóta jól bebiztosított helyét, így nem meglepő, hogy a választásunk az SB Live! széria Dolby Digital dekódolást is támogató Player 5.1-esére esett. Egy darabig az X-Gamer 5.1-et próbáltuk felkutatni, ám hamar kiderült, hogy az Európai változat Player 5.1 néven fut. A legszélesebb körben támogatott DSP-vel szerelt kártya jól jöhet a költségfaragás okán is, hiszen érdemes mellé dekóder nélküli 5.1-es hangfalrendszert párosítani. Ez lehet a DTT2500-as, melynek dekóder nélkül változata a DTT2200.



### HANGRENDSZER: CREATIVE LABS PLAYWORKS DTT3500 DIGITAL

Egészen a tesztperiódus lezárásáig a High-End kategóriában a CL DTT 2500-as hangfalrendszerét szerettük volna a figyelmetekbe ajánlani. Ekkor már tudni lehetett, hogy a megerősített 3500-as változat hamarosan itthon is elérhető lesz, ám úgy gondoltuk, hogy a kettő közti jelentős árkülönbség a fejlettebb modellt mindenképp az értelmetlen luxus kategóriájába sülylyeszti majd. Végül az első összeszerelést követően az egyedülálló-an igényes design, a megnövelt teljesítmény és kényelmi funkciók okán a DTT 3500-as mellett voksoltunk. Persze 110 ezer forint PC-s hangrendszerért irdatlan pénz, de mindez eltörpül a komolyabb házi-mozi rendszerek építési költségétől. Igazi szakadéknak a VL DigiTheatre DTS-t találtuk, amelyet közel 200 ezer forintért vesztegetnek.

**PC Guru teszt: 2001/02 91. oldal, 2000/10 88-94. oldal**




### DVD: PIONEER DVD-105S 16X SLOT IN DVD ROM

Természetesen nem volt kérdéses, hogy az ilyen, multimédiára komolyan felkészített gép CD-s periféria kapcsán DVD ROM-ot kapjon. Itt, a kategória csúcsaként számon tartott Pioneer 16X DVD mellett döntöttünk, melyből tálcás és csúsztatós változat is létezik. A tesztgépbe a slot ines, 105s modell került, de természetesen a tálcás kivitelezést is nyugodt szívvel ajánljuk (ez már az egyéni ízlés függvénye). A piacon lévő 10X, 12X-es meghajtóknál az OEM termékek 3-4 ezer forinttal voltak drágábbak, ezért a választásunk – tekintettel a válogatás kritériumaira – egy pillanatig sem volt kérdéses. A meghajtó hátránya, hogy régiókódos, azaz hat állítás után a szoftver az utolsó régiót fixálja. A drive régiókód-mentessé változtatható a firmware lecserélésével, ám e nem hivatalos módszer később kellemetlen meglepetések forrása lehet. Jobb távol maradnunk tőle.

**PCG teszt: 2000/06 86. oldal**
**Csere: Pioneer DVD-115S 16X DVD ROM**
**Ár: 41 ezer**

### HÁLÓZATI KÁRTYA: INTEL ETHEREXPRESS PRO+ 10/100 OEM

Ez a hálózati kártya nálunk jól bevált. A Win98 alapból felismeri, nincs vele gond, gyakorlatilag csak be kell építeni a gépbe, és ha szükség lesz rá, zavartalanul működni fog. A LAN partik során még jó hasznát vehetjük.

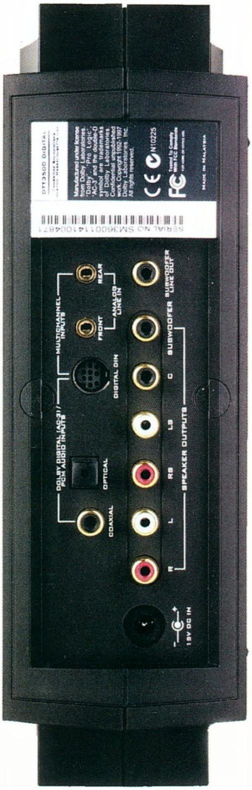
### EGÉR: LOGITECH MOUSEMAN WHEEL OPTICAL

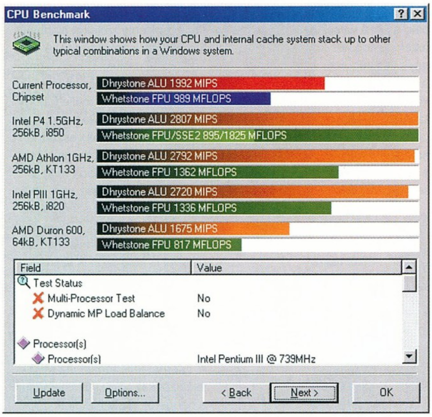
Karácsony előtt futott be a hazai piacra a Logitech új termékskálájának zászlóshajója, a MouseMan optikai változata. Mindamellett, hogy a második generációs optikai szenzorokkal felvértezve pontos és gyors, a legütősebb designnal rendelkezik. Sötétben a Logitech logo cyberkéken világít rajta, ezzel biztos, hogy kezdetben nagy sikereink lesznek:). Természetesen a fogása nagyon kényelmes, egyaránt alkalmas játékra, munkára (beleértve a nagy pontosságot igénylő grafikus feladatokat is), webes lapgörgetésre. Amennyiben idegenkednétek az optikai egerektől, és nem tartjátok nagy veszteségnek a görgő hiányát, akkor érdemes elgondolkodni a svájci gyártó egyik régebbi modelljén, a WingMan Gaming Mouse-on. Ez laposabb és kisebb, mint az optikai MouseMan, ám a játékos akaratának közvetítésében verhetetlen.

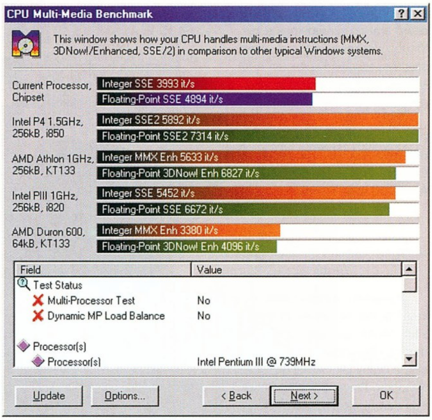
**PCG teszt: 2001/01 96. oldal**
**Csere: Logitech WingMan Gaming Mouse**

### BILLENTYŰZET: LOGITECH CORDLESS ITOUCH

A karácsonyi hardverkalauz kapcsán Christől hangzott el az a vélemény, miszerint teljesen értelmetlen billentyűzeteket ajánlani. Azért mi újra nekifutunk:). A Logitech Cordless iTouch legnagyobb előnye természetesen az igényes kivitelezés mellett, hogy rádiós változatban kapható, azaz a kábelével nem kell vesződnünk. Ezen felül érdemes megemlíteni, hogy a kurzor gombok még a „hagyományos", azaz nem titkárnősített változatban szerepelnek rajta, így Quake-elni, FPS-eket játszani kiválóan alkalmas. Persze gépelni is ideális (akik szeretik a nem tört billentyűzetet), sőt, már magyar változatban is kapható. Az iTouch a beépített extra gombokra utal, ezek segítségével egy-egy gombnyomással elérhetjük az internet keresőnket, az MP3-lejátszónkat, vagy változtathatjuk a hangerőt, léptethetjük a trackeket. Ehhez telepíteni kell a billentyűzet szoftverét, és bár elsőre a kényelmi funkciók felesleges reklámfogásnak tűnnek, azért érdemes kipróbálnunk.






Mindössze a feléért megkapjuk a vetélytárs minden extráktól mentes, ám hasonlóan minőségi billentyűzetét, a Microsoft Natural Keyboardot. Itt a magyar változat már nem is kérdéses, angolt szinte be sem lehet szerezni. Hátránya, hogy a kurzor gombok túl közel vannak egymáshoz, ám ezt pár nap alatt teljesen meg lehet szokni. Kezdetben a szidással hagyunk fel, később pedig már észre sem vesszük a különbséget. Kérdés, ki mennyire szeretne átszokni?

**PCG teszt: -**
**Csere: Microsoft Natural Keyboard**
**Ár: 13 ezer**

## MONITOR: IIYAMA VISION MASTER PRO 450 (A901HT)

A monitorvásárlás a komolyabb konfigurációk kapcsán mindig kényes kérdés. A 19"-es iiYama modell a Mitsubishi Diamondtron NF képcsövének köszönhetően teljesen sík képernyőt biztosít tűéles megjelenítés és igen jó képfrissítések mellett. A külseje is tetszetős, ráadásul az ára ebben a kategóriában tulajdonképpen barátinak mondható. A Sony F400-as modellje a valamivel drágább FD Trinitron technológiát demonstrálja.

**Csere: Sony F400**
**Ár: 298 ezer**

## TELJESÍTMÉNY-TESZTEK

A Win98 SE telepítését követően a rendszer életre keltése kellemetlen meglepetéseket nem tartogatott, így zavartalanul hozzáfogtuk a desktop „belakásához", a játékok és a tesztprogramok installálásához, az első adag MP3 felmásolásához. Hamarosan kiderült azonban, hogy az alaplaphoz mellékelt chipset utility beépülésének hiányában a 3D-s teljesítmény jelentősen csökken, ezért a 815-ös meghajtók telepítése már a kezdetek kezdetén nélkülözhetetlen. Mintegy önszorgalomból a BIOS-t is frissítettük, bár ez lényegi változásokat nem eredményezett. A grafikus rendszert a 631-es detonátor kódjaira bíztuk, az Nvidia részéről ez volt az utolsó hivatalos meghajtó-frissítés. A jól megszokott Q3 Aréna és 3D Mark2000 benchmarkokat a mellékelt táblázat tartalmazza, érdemes összevetni őket a saját rendszeretek eredményeivel. Akinek esetleg ez sem lenne elég, és a pénztárcája engedi, kicserélheti a GTS kártyát Ultra változatra (Leadtek, CL), így a grafikus kártya memórialimitáltságból adódó teljesítmény-kiesés jelentősen csökken. A gép alapbeállításokon is hasít, ezért a finomhangolására nem fordítottunk számottevő időt. 825 MHz-en (5,5x150 MHz) atomstabilan működött, megelégedtünk ennyivel. A videokártya tuningolásával és az FSB 1 MHz-enkénti emelésével további tartalékok rejlenek benne, ám ezeket egyelőre kiaknázatlanul hagytuk.

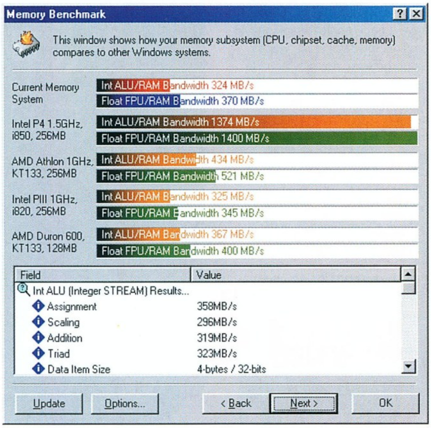
Összességében elmondató, hogy a tesztkonfiguráció stabilan, gyorsan és egyelőre fejhajtás nélkül működött. Bár az egész biztos, hogy a Doom3 futtatásához majd renoválni kell, azért a mag vélhetőleg az év végéig ütőképes rendszert alkot. Utána jön a P4, vagy az új AMD processzor, ám ezekhez mindenképpen alaplapcserére lesz szükségünk.

**Intel Chipset Szoftver Telepítő Segédprogram:**
**ftp://download.intel.com/design/software/drivers/platform/3557/inf_utlity/infinst_enu.zip**

**Bios frissítés:**
**www.abit.com.tw/english/download/bios%20update/bios-sa6r.htm**

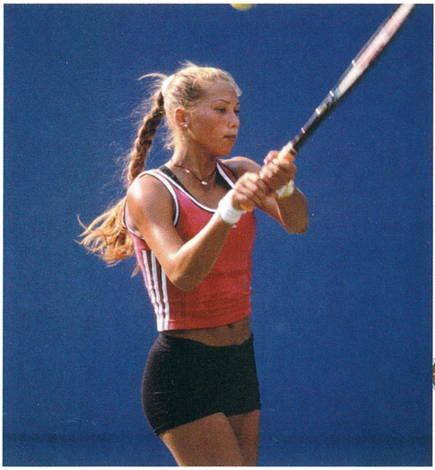
*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*

| PC Guru High-end teljesítményteszt | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Quake3 demo001 HQ | | 3D Mark2000 v1.1 | |
| PIII 733 MHz | 16 bit | 32 bit | 16 bit | 32 bit |
| 800x600 | 105.5 | 101.1 | 6509 | 5904 |
| 1024x768 | 101.8 | 79.7 | 6148 | 4687 |
| 1280x1024 | 85.6 | 47.3 | 5012 | 3053 |
| 1600x1200 | 60.1 | 32.5 | 3769 | 2182 |



# SPORT RAIDER: ANNA KURNIKOVA

Mint minden más, közéleti szerepléssel járó tevékenységet folytató szakma képviselői, a sportolók is a nagyközönség folyamatos figyelmének kereszttüzében élnek. Ez a figyelem az idő előrehaladtával egyre többféle csatornán nyilvánul meg. A XXI. század elejére az Internet meghatározó médiává vált azok számára, akik sporteredmények, vagy sportolók adatai után kutatnak. Egyértelművé vált, hogy az éteren át sugárzott, illetve írott média után még hatékonyabb, információdúsabb forrás ütötte fel a fejét, melyből a sportszerető földlakók ismereteket meríthetnek. Ez az előrelépés egyik indikátor személyiségének lehet tekinteni az orosz származású, jelenleg Amerikában élő profi teniszezőnőt, Anna Kournikovát.



A fenti állítást az a tény támasztja alá, hogy a remek külcsínnel megáldott tenisz-sztár nyerte el idén júniusban a Lycos Internetes kereső „50 Most Searched Athlete Award" díját. A fenti elismerést a még szinte tini korú teniszezőnő azzal érdemelte ki, hogy a felhasználók az ő nevére kerestek rá a legtöbbször a sportolók közül 1999. június 1 és 2000. május 31-e között. Érdekesség, hogy ezzel, a teniszpályán kívül elért eredményével maga mögé utasította még a legendás Michael Jordant is, aki második lett az említett Lycos „megmérettetésen".

Habár a felhajtás mértéke sokakat meglephet, ám ha kicsit jobban megvizslatjuk a Netet, érdekes számadatokra bukkanhatunk. Becslések szerint közel 18 ezer Weboldal foglalkozik Kournikovával (több honi újság Kurnyikovának írja, de én inkább használom a teniszezőnő választott hazájának írásmódját) több száz honlap keretében. E Web-site-ok célja és kultúráltsága nagymértékű szórást mutat, ezért találunk olyan helyet, ahol Anna életrajzi adatai mellett interjúkivonatok, friss hírek és meccseredmények találhatók, míg máshol szinte kizárólag fake (azaz nem valódi, Photoshopban összebűvészkedett) soft és kemény pornó fényképeket tekinthetünk meg az ifjú orosz hölgy fejének főszereplésével. A site-ok megvalósítása is igen széles skálán mozog, a legprimitívebb textes megoldásoktól kezdve egészen a profi, multik oldalait is megszégyenítő kvalitású lapokig.

A jelenlét tehát kézzel fogható keresőinkben, de vajon mihez kezd Kournikova a konzervatív médiákban? Vitathatatlan, hogy az igencsak felkapott orosz teniszezőnő már jó pár híres magazin címlapját megjárta, és rengeteg interjút adott különböző tévétársaságoknak. Talán nem véletlen, hogy a legtöbb esetben legalább egy kérdés erejéig előjön, milyen a viszonya Annának az Internethez. Nem biztos, hogy felhőtlen, hiszen nem is olyan régen a teniszezőnő ügynöksége megbízta az Athletes Direct céget, hogy indítsa el Kournikova hivatalos Webes megjelenését, ahonnan a rajongók és érdeklődők első kézből szerezhetnek hiteles információkat, illetve ahol Anna időközönként válaszol a hozzá elektronikus formában intézett kérdésekre. A teniszezőnő menedzsmentjének nagy valószínűséggel elege lett azokból a Netszerte keringő képgyűjteményekből, amelyekben csak és kizárólag Kournikova feneke, melle és egyéb, izzadságáztatta testtájai láthatók. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy ebben az esetben az Internetes és a hagyományos médiák kölcsönösen indukálják egymást annak érdekében, hogy minél csillogóbb visszfénybe állítsák a teniszcsillagot.

Természetesen Anna is rájátszik erre a népszerűségi hullámra, amit nem is kíván titkolni, hisz bevallottan színpadnak érzi a teniszpályát, ahol persze megpróbál minél jobb eredményt elérni. De ez nem mindig sikerül neki, és bár jelenleg is a legjobb tíz teniszezőnő között található a WTA listáján, még mindig adós első Grand Slam tornagyőzelmével. Sokan, többek között korai éveinek edzője, Nick Bolletieri is azt hányja Anna szemére, hogy túl sok figyelmet fordít a nagyvilági életben való részvételre, ezzel arányosan csökkentve azt az időt és energiát, amelyet edzésre és mentális felkészülésre fordíthatna. Annát az edzéstől többek között számos szponzori szerződése, az ugyancsak nagy mennyiségben adott interjúk és reprezentációs megjelenések vonják el.

Tény, hogy Kournikova népszerűsége töretlen annak ellenére, hogy nem képes tartósan kiemelkedő teljesítmény elérésére (ami persze nagyon relatív, a Top 10-ben lenni a világ női teniszezői között nem éppen smafu), és akármelyik viadalon való szereplése akár meg is duplázhatja a nézőszámot. A közönség jó teniszt, látványos labdameneteket és szép nőket akar látni – Anna pedig hozza mindezt. Hosszú, szőke hajával, sportosan karcsú alakjával és sugárzó egyéniségével megragadta a férfiakat, akik filmcsillagoknak dukáló rajongással veszik körbe (aminek némi alapot ad a teniszezőnőnek a Me, myself and Irene című komédiában való rövid felbukkanása). Ami a versenyzőtársait és az Annával közelebbi ismeretségbe kerülő embereket illeti, ők már nem festenek ilyen kedvező képet a „gyevuskáról". Makacsnak, olykor tiszteletlennek és lekezelőnek tartják – ami részint igaz lehet, részint pedig eredhet irigységből. Nem lehet vitatni, hogy szépségből, pénzből és népszerűségből kijutott bőven Anna Kournikovának, ám azt sem lehet letagadni, hogy a média emelte igazi sztárrá, legyen az elektronikus vagy nyomtatott. Ennek következményeképpen az is elképzelhető, hogy ugyanezek a médiák fogják majd egyszer eláztatni – addig azonban Miss Kournikova töretlenül szárnyal tovább.

*tig*

A cikk illusztrációjaként szereplő képeket az anna-fans (**www.anna-fans.com**) bocsátotta rendelkezésünkre. Nagy felbontású képek garmadája található az ő sitejukon; egyes számú kiindulópont, ha az orosz szöszíről szeretnél minél több vizuális benyomást szerezni.

**TOVÁBBI AK REFERENCIÁK**
**Hivatalos Web-site:**
www.kournikova.com
**Friss AK hírek:**
www.annak.org
**Rengeteg, de kevésbé jó minőségű kép:**
www.kourni.com
**Gigantikus AK linkgyűjtemény:**
kournikova.pagina.nl

INTERJÚ

# NOKIA GAME

Talán emlékeztek még, hogy a PCG 2000/11-es számában beszámoltunk a Nokia interaktív játékának indulásáról, majd a felhívás kapcsán igyekeztünk a mobilrovat olvasóit közös levelező lista életre keltésére ösztönözni. Sajnos nagyszabású terveinket a Comdex „keresztülhúzta", így a PCG versenyzői közül egyedül gale tudott időben rajthoz állni. November elsején Európa 18 országában közel félmillió játékos kapta meg az első kulcsát, és kezdte meg kalandjait a Nokia Game-ben. A kampány itthon is sikeresnek bizonyult, mintegy 10 ezren bújtak a kitalált történet főszereplőjének bőrébe, és várták nap, mint nap a következő fordulót. Egy hónap elteltével (közben elköszöntek gale-től is:)) a Játék lezárult, a tíz helyezett közül végül a 22 éves Quarta Aletta nyerte a fődíjat. Az olasz név történetesen nagyon csinos magyar lányt takar, aki az Esterházy Károly Főiskola Média-informatika szakos hallgatója. Alettát a játékról és az ezzel kapcsolatos élményeiről kérdeztük.

**PCG: Hogyan keveredtél a Nokia Game-be? Mennyire voltál elszánt már az elején?**

Aletta: A játékról először az interneten olvastam, de ekkor még átsiklottam rajta. Később láttam a reklámokat a tv-ben, és arra gondoltam: Nézzük csak meg, mi ez? Irány az internet! A csatlakozás nem volt nehéz, hiszen nem kellett más csak egy telefonszám, e-mail cím és a média figyelése egy hónapon keresztül. Utóbbi azért eléggé elgondolkoztatott, nem tudtam, hogy menni fog-e. Nem is annyira az elszántság, mint inkább a kíváncsiság vezetett.

**PCG: Számodra melyik volt a leghúzósabb forduló?**

Aletta: Általában a flash animációs játékok szűrték drasztikusan a népet. Ebből nálam a takarítógépes változat vitte a pálmát – ettől nagyon kivoltam!:) Az utolsó forduló igazán izgalmas volt: Az összes játékban maradt versenyző on-line, egyszerre próbált bebarangolni egy több szintes irodaépületet, ahol fontos és jelentéktelen információkra bukkantunk, majd ezekből kellett „disszertációt" megfogalmazni, és elküldeni a Nokiának.

**PCG: Mennyire kellett erre az utolsó fordulóra koncentrálni? Tudtál a játék mellett „normális" életet élni?**

Aletta: Szerencsére abban a hónapban az időbeosztásom nagyon jó volt, így a játék inkább feldobta a napjaimat.

**PCG: Mit gondolsz, mi volt az a tulajdonság vagy környezeti tényező, amely téged a legjobban segített?**

Aletta: Úgy érzem, számomra a szabadidő volt a legalapvetőbb feltétele a győzelemnek, és persze a jó cuccal a játékmenet is zavartalannak bizonyult. A gép Celeron kettes volt (700 MHz) 128 MB RAM-mal.

**PCG: Kiktől kaptad a legtöbb segítséget?**

Aletta: Dicséret illeti a KoGa fórumot, nem véletlenül nyerték a 3. legjobb shadow site címet. Az embereket olyan összetartás és segítőkészség jellemezte még a döntő alatt is, amivel korábban még nem találkoztam. Főleg, hogy csak egy ember lehetett a nyertes.

**PCG: Mikor tudtad meg, hogy te győztél?**

Aletta: Ménesi Zsolt, a Nokia marketing igazgatója értesített telefonon. Meglepődtem, örültem, először nem hittem el... nagyon boldog voltam. Nem is hittem a döntőben, hogy esélyem lesz az első hely három valamelyikére, titkon abban reménykedtem, hogy bekerülök az első tízbe.

**PCG: Milyen telefont használsz, és milyent szeretnél?**

Aletta: 3310-est, az egyik nyereményem is ez, de legalább kettő lesz belőle:). A játéktól függetlenül Nokia párti vagyok, a 8850-es a kedvencem.

**PCG: Szereted a számítógépes játékokat?**

Aletta: Igen, van saját gépem is. Nálam a 3rd person és a stratégiai játékok a nyerők. Utoljára, amikor a vizsgáim engedték, a Vampire-rel és a Heroes-zal játszottam. Az előbbi nagyon tetszett.

**PCG: Internet?**

Aletta: Legjobb!:)

**PCG: Tényleg, bírod az informatikával foglalkozó intelligens srácokat?:)**

Aletta: Erre csak azt mondhatom, hogy három éve élek együtt egy rendszerprogramozóval – ugyanis ő a barátom.

**PCG: Köszönjük szépen az interjút!**

*shoebaron*
*shoebaron@vogel.hu*

# ERICSSON R380S



Az R380s bemutató fotói emberemlékezet óta közkézen forognak, ám az Ericsson működőképes tesztpéldányokkal csak tavaly decemberben rukkolt elő. Ekkor, szerencsétlenségére a T20s beérkezése kiszorította a karácsonyi számból, így a szilvesztert is velünk töltötte:). Ez alatt a két hét alatt egészen megkedveltük, a tapasztalatainkat pedig az alábbi egy oldalban olvashatjátok.

A piacon egyedülálló megoldásként a svéd gyártó kommunikátora „váltott" kijelzőt használ, azaz csukott állapotban a teljes felület egy részét a billentyűzet takarja. Ilyenkor a kijelző függőleges módban működik, így a kezelő felület segítségével a butított menüt vezérelhetjük. A gombokat tartalmazó előlap lehajtásával hozzáférhetünk a készülék igazi erejéhez, a teljes méretű grafikus felülethez. De ne szaladjunk ennyire előre, vessünk pár pillantást a mobil külsejére. Ezzel ugyan aligha indulhatna a legformatervezettebb mobilok versenyén, de tekintettel a kirótt feladatára, azért az átlagos jelző a valóságtól nem állna távol. Az Eri szerényen csak vonzónak titulálta az új modellt, de hát az, amire tíz emberből kilenc azt mondja, hogy kissé ormótlan, aligha lehet vonzó. Vagy legalább is felmerül a kétség szikrája. Igaz, hogy a Nokia kommunikátora is hasonló paraméterekkel bír, ám náluk az új változat olyan formát és színt kapott, amely durván sokkolta a bemutatón jelen lévő újságírókat. Ennek tükrében az R380s kinézetre kicsit tovább csúnyult, de a belső értékei, illetve az egyedi megoldásai továbbra is vonzónak számítottak. A billentyűzet „csukott" állapotban kissé fapados volt, bár ezt már megszokhattuk a T20s vagy az R320s esetében is. Néha előfordult, hogy erőteljesebben kellett érvényesíteni az akaratunkat, de igazából a készüléket leginkább kinyitva használtuk. A beépített EPOC operációs rendszert az érintés-érzékeny kijelzőn keresztül különleges ceruzával vezérelhetjük. Mivel billentyűzet nincs, ezért gépelés helyett a szövegbevitel egyéb formáira kell támaszkodnunk. A leghatékonyabb módszer, ha a kijelzőn megjelenő teljes QWERTY billentyűzeten klikkelgetünk, ehhez nagyon hamar hozzá lehet szokni. Kevésbé gyors, ha a kézírás felismerésének rögös utját választjuk. Az érintő ceruzára nem lehet panaszunk, az egyetlen gond vele, hogy ha nem a megfelelő pozícióban csúsztatjuk a helyére, akkor az előszedésével meggyűlhet a bajunk. Közelebbről megismerkedve a 360x120 pixeles kijelzővel hamar kiderült, hogy a grafikus felület a hagyományos mobilokkal szemben behozhatatlan előnyöket biztosít. Az sms-ek, e-mailek, naptárbejegyzések és jegyzetek menedzselése az R380s igazi erőssége, szinte olyan, mintha palmtopot vagy notebookot használnánk hasonló feladatra. A kivitelezése kicsit önveszélyes, hiszen alkalmas arra, hogy minden vesződés nélkül szöveges üzeneteket küldjünk róla, sőt, képes ezeket összefűzni, azaz még a 160 karakterre sem érdemes koncentrálnunk. A számlánk pedig csak nő, miközben éjjel-nappal az R380-asunkkal töltjük az időnket. A szoftver egyes elemeinek összefűzése kiemelkedően jó, könnyedén másolhatjuk a neveket,

a szöveget az egyik alkalmazásból a másikba. A ceruzával adott szöveget is ki tudunk jelölni (mint az egérkurzorral), azaz gyorsan törölhetünk, módosíthatunk, miközben a kijelzőn az egész üzenetet egyszerre láthatjuk. Ennek jó ellenpéldája a T20s, mely esetében a 3 sor mellett még arra sincs módunk, hogy a szöveg végéről az elejére lépjünk (á la 3310). Tartós használat során – persze olyan hibaszázalékkal, amilyennel én írok:) – ez nagyon zavaró lehet.

A beépített WAP kereső a kijelző megnövelt mértékének köszönhetően meglepően használhatónak bizonyult. Volt kedvünk nézegetni az oldalakat, nem ugyanaz az érzés, mint amikor valamelyik kisebb mobilon a szemünk majd ki esik, és a tartalomnak is csak a felét látjuk. Persze ettől az elérhető info mennyisége, színvonala és értékessége nem nőtt, így idővel véglegesen visszatértünk az offline üzemmódhoz.

A menüben további meglepetést okozott a játékok rész, amelyben a logikai programok, a nagyképernyős grafikus ábrázolásnak hála, mintha új köntösbe bújtak volna. Ugyanez igaz a számológépre, az órára és naptár-alkalmazásra is. Még nem említettük, hogy a készülék a vCalendar és a vCard szabványokkal kompatibilis, ezért a tárolt adatok – hasonló támogatás mellett – gyakorlatilag eszközfüggetlenek. Ennek köszönhetően szinkronizálhatjuk például a számítógépünkön és az R380-on tárolt naptárbejegyzéseket. Ilyenkor a szoftver összehasonlítja mindkét adatbázist, és frissíti a szükséges bejegyzéseket.

Összességében elmondható, hogy az R380s a nem éppen kézbesimuló formája ellenére gyorsan megkedvelhető, amit nagyban annak köszönhet, hogy a „mezei" telefonokhoz képest az érintésérzékeny kijelző sokkal kényelmesebb és gyorsabb adatbeviteli eszköznek bizonyult. A csomagolása egy adat kábelt, gyors és asztali töltőt, hordozható fülhallgató-mikrofont és 3 extra érintő ceruzát tartalmaz. Ez további jó pont, ám nem biztos, hogy a színes kijelzővel és számtalan újítással felvértezett Nokia kommunikátorral szemben megállja majd a helyét. Pedig ez már a nyakunkon van, ha minden igaz, az év első felében már beszerezhető lesz.

*shoebaron*

**INFOBOX**

FŐBB JELLEMZŐK:

**Méret: 130x50x26 mm**
**Tömeg : 164 gramm**
**Kijelző: 360x120 pixel**
**Készenléti idő: max. 107 óra**
**Beszélgetési idő: max. 5 óra**
**WAP: Wap 1.1**
**Memória: 1 MB**
**Akkumulátor: BST-10 Li-Ion**

**Chatboard és MP3 lejátszó nem csatlakoztatható hozzá.**

# TÚL AZ X86-OS SIRALOMVÖLGYÖN

## BEVEZETÉS

### Egy elfeledett forradalom hősei

Ha létezik egyáltalán "legendás" processzor, nos akkor a MIPS Technologies CPU-jai sokszorosan rászolgáltak eme megtisztelő jelzőre. A Rxx00 sorozat tagjainak ráadásul már akkor sikerült kivívniuk maguknak az iparág szinte osztatlan elismerését, amikor a 80-as évek végén, a 90-es évek elején egymás után születtek az aztán fényesebbnél fényesebb karriert befutó RISC architektúrák. Ám a MIPS processzorok csillogását sem a DEC Alpha, sem a HP PA-RISC, sem a SUN UltraSparc nem volt képes elhomályosítani, nem is szólva a valódi 32-, vagy 64-bites CPU-ról ekkor még csak álmodozó Intelről és követőiről, akik akkoriban még - legalábbis a teljesítmény terén - halmozottan hátrányos helyzetű versenyzőnek számítottak. Azonban, mint azt az ókori bölcsek is többször kinyilatkoztatják, az idő folyásának nem lehet megálljt parancsolni, s e mondás igazát az Rxx00 processzorcsalád egykor minden fórumon ünnepelt feltalálói is kénytelenek voltak a maguk kárán megtapasztalni…

## ACE

### Korántsem mesteri teljesítmény

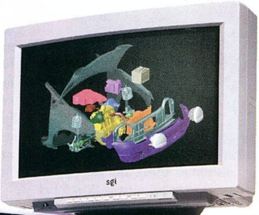
Pedig a MIPS CPU szinte nem is kezdhette volna szerencsésebb csillagzat alatt a mérnöki tervezőasztalok utáni pályafutását: miután valamennyi benchmarkban szenzációs eredményekkel káprázatta el a közvéleményt, a 90-es évek egyik legjelentősebb iparági tömörülésének, az ACE-nak a figyelmét is sikerült magára irányítania. S hogy pontosan miért is szerveződött a fent említett konzorcium? Nos, az Advanced Computing Environment tagjait egyetlen közös cél vezette: véget vetni az Intel PC-s mikroprocesszorok terén élvezett egyeduralmának. A nemes ügy olyan, igencsak eltérő közegből érkező cégeket terelt közös zászló alá, mint a Compaq, a DEC és a Microsoft. Azok számára, akik a lista végén található redmondi óriás láttán kétkedésüknek adnak hangot, csak megerősíthetem, valóban az Intellel napjainkban már-már barátinak mondható kapcsolatot ápoló Microsoftról van szó, amelyet azonban a 90-es évek elején még korántsem fűztek olyan szoros szálak a másik monopolistához, mint manapság. S hogy végül is sikerrel járt-e az erőviszonyokat alapjaiban átrendezni kívánó vállalkozás? – a jelenlegi piaci viszonyokat (amelyeket ugyebár az Intel 80+ százalékos részesedése jellemez) kicsit is ismerő olvasók valószínűleg már sejtik a választ. A kudarc okai kétségkívül sokrétűek, s bizonyára sokáig lehetne értekezni az ilyesfajta, valaki ellen szerveződő szövetségek törvényszerű bukásáról, ám valószínűleg így is csak az igazság felszínét karcolnánk meg. A sikerességet gátló belső tényezőknél ugyanis sokkal fontosabbnak bizonyult az Intel gyors és nagyon-nagyon agresszív ellentámadása, amelynek keretében pl. sikerrel félemlítette meg azoknak a vállalatoknak a többségét, amelyek ténylegesen is tervbe vették a PC-s piacra szánt low-end MIPS CPU-kat fogadni képes alaplapok gyártását. Ha egyébként valakit az egy évtizeddel korábbi szituáció kísértetiesen emlékeztet az AMD Athlon processzora körül mesterségesen előidézett alaplap-hiányos helyzetre, nos, ez valószínűleg nem csupán csak a véletlen műve…

## SGI FÚZIÓ

### Képeslap Mountain View-ból

Szegény MIPS… Hiába az elsőrangú teljesítménymutatók, hiába a nagynevű támogatók, úgy tűnt, hogy az ACE-es fiaskó mindjárt a kezdetek kezdetén derékba töri az Rxx00 sorozat pályafutását. Ám a legsötétebb kétségbeesés pillanatában, amikor a MIPS-et minden addigi szövetségese cserbenhagyni látszott, váratlanul új reménysugár tűnt fel.

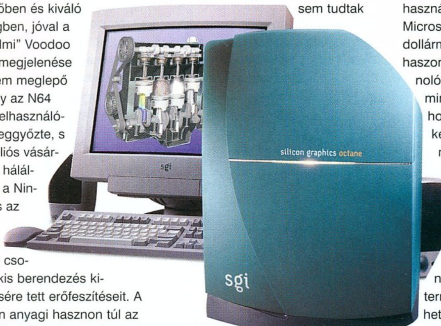
A megmentő fényforrás kibocsátója pedig nem volt más, mint a grafikus rendszereivel magának ekkorra már komoly sikereket kivívott Silicon Graphics (SGI). A legendás CPU tehát olyan, hasonlóképp legendás hírnévnek örvendő cég kezébe került, amelynek az IT társadalom olyan "apróságokat" köszönhet, mint az első igazi 3D-s fejlesztői környezetek, vagy az azóta a Microsoft kitartó aknamunkájának dacára is de facto iparági standarddá vált OpenGL leírónyelv, nem is szólva arról, hogy a PC platformon egyfajta 3D-s grafikus forradalmat elindító 3dfx alapító atyjainak gyökerei is e kaliforniai cégnél keresendők. A Mountain View-ban székelő vállalat akkor már mintegy fél évtizedes tapasztalattal rendelkezett a RISC-alapú rendszerek területén, ám addig nélkülözni volt



kénytelen a saját tervezésű processzorokat.

### R4300 ÉS N64
**Mario közbelép**

A két vállalat között 1992-ben végbement fúzió tehát nemcsak a gyengélkedő MIPS-nek jött kapóra, hanem a munkaállomásai grafikus teljesítményéhez méltó megoldást kereső SGI-nek is. A jól fejlett üzleti érzékének sorozatosan tanúbizonyságát adó friss tulajdonos révén az Rxx00 processzorok ráadásul nemcsak a hagyományos piacok irányába találták meg az utat, hanem olyan, akkoriban forradalmi újdonságnak számító eszközökben is feltűntek, mint az ún. beágyazott vezérlők. Az igazi áttörést azonban mégsem ez, hanem egy, az SGI és a Nintendo között 1993-ban létrejött szerződés hozta meg a MIPS számára, amelynek értelmében a japán cég új konzolja grafikus alrendszerének és processzorának kifejlesztésével az amerikai vállalatot bízta meg. Az SGI/MIPS páros pedig méltónak bizonyult a belé fektetett bizalomra, hiszen az N64 néven ismerté vált végtermék még mai szemmel nézve is átütő erejű technológiai innovációk egész sorát hordozta. Ezek kétségívül legfontosabbika az a R4300-as processzor, amelynek köszönhetően a vásárlók az első valódi, egyéni felhasználóknak, nem pedig vállalati környezetbe szánt 64-bites rendszert vehették kézbe. Az igencsak erőteljes CPU-val nagymértékben integrált 3D gyorsító segítségével addig soha nem látott térbeli világok megjelenítése vált lehetővé, s mindez valós időben és kiváló minőségben, jóval a "forradalmi" Voodoo chipset megjelenése előtt! Nem meglepő hát, hogy az N64 ereje a felhasználókat is meggyőzte, s azok milliós vásárlásokkal hálálták meg a Nintendo és az SGI mérnökeinek e csodálatos kis berendezés kifejlesztésére tett erőfeszítéseit. A közvetlen anyagi hasznon túl az SGI erkölcsi téren is nagyban profitált az N64 sikeréből, ti. a még napjainkban is népszerű (!) konzolnak köszönhetően az R4x00 sorozat a RISC processzorok között elsőként (és a mai napig utolsóként) lépte át a 100 milliós (!) eladási határt.




### CRAY FRIGY ÉS R10K
**A napozás ártalmai**

Az elért eredmények ellenére az SGI mégsem lehetett teljes mértékben elégedett, hiszen az igazi extraprofitot termelő ágazatban, a high-end munkaállomások és szerverek terén MIPS alapú rendszerei korántsem tudtak hasonló sikereket felmutatni, sőt, piaci részesedésük fokozatosan csökkeni kezdett a jóval nagyobb erőtartalékokkal rendelkező konkurensek előretörése nyomán. A kaliforniai cég a megoldást újabb felvásárlásban vélte megtalálni: a kiszemelt célpont ezúttal az a Cray Research volt, amelynek neve sokáig egyet jelentett a földkerekség legerőteljesebb szuperszámítógépeivel. A tervezett fúziót a cél érdekében a rendelkezésére álló valamennyi anyagi eszközt mozgósító SGI ugyan sikerrel valósította meg, ám az azt követő pénzügyi bizonytalanságából mind a mai napig nem tudott kilábalni, így kérdéses, hogy a Cray bekebelezése meghozta-e azokat az üzleti előnyöket, amelyeket eredetileg vártak tőle. Annál is inkább, mert a pénzszűkében lévő amerikai vállalat mindjárt az üzlet létrejötte után kénytelen volt áruba bocsátani a Cray hozomány legértékesebb darabját, azt az egyedülállóan jól skálázható szerverarchitektúrát, amelynek felhasználásával aztán a vevő Sun Microsystems tett szert csak dollármilliárdokban (!) mérhető haszonra. A MIPS és a Cray technológiáinak összeházasítása mindenesetre az SGI-nek is hozott bizonyos eredményeket, hiszen az 1996-ban útjára bocsátott Origin szerver-, valamint Oxygen és Onyx2 munkaállomás-családok nagyszerűsége kétségkívül kézzelfogható bizonyítéka volt a két tervezőcsapat tehetségének. Sajnos a kaliforniai cég az új termékek sikeréhez elengedhetetlenül fontos megfelelő financiális hátteret ezúttal sem tudta előteremteni, így az akkoriban legújabbnak számító, 0,35 mikronos gyártástechnológiával készült R10000 processzorokra épülő rendszerek sem váltak igazán népszerűvé. Az SGI mozgásterének folyamatos szűkülésével tulajdonképpen csak idő kérdése volt, hogy a vállalat vezetése mikor törli az új generációs MIPS CPU, a H sorozat kifejlesztésére irányuló terveket. Nos, ez a szomorú pillanat végül 1997-ben érkezett el, ám ez már egy másik történet kezdete...

*Joshua*

# GRAB

### NAGY ÜDVÖZLETEM MINDENKINEK!

Engedelmetekkel folytatnám a CD-író programok, pontosabban a Nero mélyebb boncolgatását. Úgy látom, ez a téma nagy tetszésnek örvend, álmomban se mertem gondolni, mennyire szerettek a különböző CD-írásra használatos szoftverek használatának rejtelmeiben elmélyülni. Még mielőtt azonban lemerülnénk a Nero ismeretlen bugyraiba, összefoglalnám az elmúlt egy-másfél hónap jelentősebb eseményeit, amelyeket említésre érdemesnek találok az optikai adattárolás elkötelezett híveinek lába (szeme) elé teríteni.

### DVD-R A LÁTHATÁRON

Végre egy kis áttörés várható az írható DVD formátummal kapcsolatban. A Pioneer bejelentette, hogy hamarosan szállítja az első olyan DVD-R írót, amely árának köszönhetően már az általános PC-felhasználó számára is érdekes lehet. A Pioneer DVR-103 igazi úttörő a maga nemében, hiszen amellett, hogy DVD-ROM és CD-ROM olvasásra képes, megbirkózik az egyszer írható DVD-R lemezek írásával, valamint a hagyományos CD-R(W) lemezek írása sem okoz neki gondot. Parádés összeállítás. Az olvasási sebességekről jelenleg nincs pontos, hivatalosan közzétett adat. Szerintem 6-8x-os DVD-ROM olvasási sebességre és kb. 32x-es CD-ROM tempóra számíthatunk. A DVD-R lemezeket 1x-es és 2x-es sebességgel tudja majd írni, a CD-R íráskor pedig 8x-os a maximum. Az újraírható CD-RW lemezeket „csak" 4x-es sebességgel lehet írni vele, ez talán lassúnak tűnhet, de amilyen hiánycikknek számít mifelénk a 8-10x-es sebességgel írható CD-RW lemez, hát nem sokat vesztettünk eme hiányosságával. Pontos árat sem tudok még, az ígéretek szerint nem lesz sokkal drágább, mint a legújabb, szupergyors CD-RW meghajtók – az én véleményem az, hogy kb. 150-200 ezer forint körüli áron lesz kapható. Persze, ez csak vad találgatás, senki ne vegye biztosra.

Újfent visszatérnék arra a régi témára, miszerint sokan keverik a DVD-RAM meghajtót és lemezt a DVD-R és DVD-RW fogalmával. A DVD-RAM média a nevével ellentétben nem mutat sok hasonlóságot a manapság használatos DVD-ROM lemezekkel, inkább felfújt, nagyméretű MO (Magneto-Optikai) lemezre hasonlít. Mivel a DVD-ROM meghajtók nem olvassák az amúgy is idétlen, műanyag tálcába rejtett DVD-RAM lemezt, ezért ennek a formátumnak nem sok jövője van az általános PC felhasználás terén – ha csak a DVD-RAM tudja olvasni, akkor nem igazán nevezhető széles körben használható háttértárolónak. A DVD-R és a DVD-RW, valamint a DVD+RW szabványok ellenben már olyan adathordozókat ígérnek, amelyeket megírás után szinte bármely DVD-ROM olvasó, és kisebb megkötésekkel a legtöbb asztali DVD-Video lejátszó is tud fogadni. Ezt itt és most fontosnak láttam tisztázni, lévén rengeteg emberrel találkozom személyesen, vagy virtuálisan (fórumokon, csatikon), akik váltig állítják (félrevezetve magukat és másokat), hogy bizony a DVD-író már 60-70ezer forintért megvehető, meg miket beszélek, hogy sokszázezer a DVD-R, amikor a sarkon látta olcsóért! Ne keverjük a szezont a fazonnal, a DVD-RAM külön mese. Szándékomban áll olyan átfogó cikk megszülése, amely az írható DVD formátumok jelenlegi helyzetével és a várható jövőjükkel foglalkozna tartalmazva az összes érvényben lévő, vagy közeljövőben megjelenő szabvány részletes leírását, de ez túl nagy falat ahhoz, hogy megígérjem most Nektek. Ennyit a DVD világából.

### GYORSULÁS

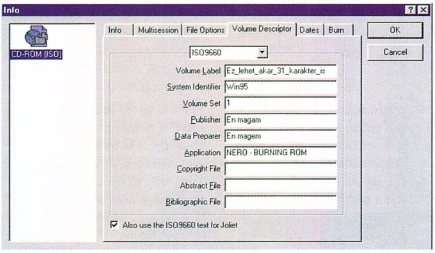
A Yamaha csak az első fecske volt a sorban, már ami a 16x-os CD-írókat illeti. A Sanyo követte őt gyorsan, és nagy meglepetésemre ők nem P-CAV (Partial Constant Angular Velocity) módban működő 16x-os írást valósítottak meg, hanem a mechanika fantasztikus finomításával már a lemez legelejétől kezdve 16x-os tempóban égető berendezéssel rukkoltak ki. A 16x10x40x-es Sanyo írók ugyan hazánkba nem túl nagy mennyiségben jutnak el, de a TDK színei alatt is találkozhatunk velük, mivel a legújabb TDK CD(RW) író valójában ugyanez a termék. A Sanyóval közösen fejlesztő Plextor is hamarosan piacra dobja a maga különlegesen programozott, szokásához híven tökéletes íróit. Szóval egy-két hónapon belül a Plextor-rajongók is égethetnek majd 16x-os (őrületes!) sebességgel. A 16x-os Yamaha egyik nagy gyengéje – szerintem -, hogy nem tartalmaz semmilyen Buffer-Underrun elleni védekező eljárást, mint a Sanyo-Plextor írók. Igaz, a Yamaha 8 MB-os cache memóriája tiszteletre méltó nagyságú, de ez – mint a tesztelések alatt azért kiderült - sok esetben nem tudja pótolni a Burn-Proof képességet. A Ricoh is szépen halad a saját, Just-Link néven ismeretes Buffer-Underrun kivédő módszerével. Legutóbb az Aopen íróiba került bele ez a technológia, amely gyakorlatilag ugyanúgy működik, mint a Sanyo által kifejlesztett Burn-Proof. Persze ezek az eljárások is fejlődnek. Míg a Burn-Proof első változatai az adathiány miatti megállás helyén 30-50 mikronnyi távolságot is kihagytak az újrakezdés előtt, az újabb Burn-Proof verziók, illetve a Just-Link már csak pármikronnyira zsugorította ezt a „hézagot". Ez a kihagyás egyébként a CD kódolási eljárása miatt teljesen észrevehetetlen a megírt lemezen, függetlenül attól, hogy 5 vagy netán 50 mikron hosszú (tehát a jelenlegi Burn-Proof írók „kezdetlegesebb" módszere is tökéletesen működik). A Burn-Proof is egyre több gyártó íróiban jelenik meg, tudtommal már a legújabb TEAC meghajtók is tartalmazzák, vagy tartalmazni fogják, és (állítólag többszöri próbálkozás után) a Lite-On legújabb írójának is sikerült átmenni az igen szigorú Burn-Proof ellenőrzésen, így tőlük is számíthatunk ilyen egységre.

### NERO – FOLYTATÁS

Most látom, hogy igencsak jól elfecsegtem a cikk kezdetét, tehát ideje elkezdeni az érdemi munkát. A legelső és legfontosabb, amit tisztáznunk kell (mivel sokan írtak emiatt), hogy NEM, NEM TUDOK SZÉRIASZÁMOT adni a Neróhoz, és a weboldalamra sem tehetek fel mást, csupán hivatalosan kiadott demó változatokat! Az ilyen tárgyú levelekre eddig sem szívesen válaszoltam, de ezek után automatikusan mennek majd a Windows újrafeldolgozó éjjeliedényébe. Ami az egyéb leveleket illeti – türelmet kérek mindenkitől! Van olyan hét, hogy több száz levelem érkezik. Előfordul, hogy valakinek tudok egyből válaszolni, de olyan is van, hogy csak két hét múlva jutok el valakihez, vagy – uram bocsá' – a több gépen zajló levelezésem miatt kimaradnak emberek. Ha nem reagálok, tessék nyugodtan írni újra, előbb-utóbb azért válaszolok az anyázó levelekre, hehe...

### FÁJLNEVEK

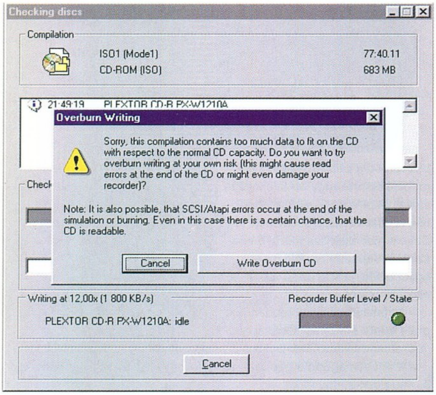
A múltkor az egyszerű adatarchiválás menetét vettük át. Sokszor csak ilyenkor - amikor lépésről-lépésre átgondolunk valamilyen amúgy már megszokott folyamatot – derül ki, milyen apróságok felett lehet könnyedén elsiklani, milyen lehetőségeket hagyunk kihasználatlanul, illetve mekkora hibákat is ejtünk napról-napra. Sok levélben kérdeztétek, hogy saját anyagok mentésekor, a lemezek megírása során milyen módot és milyen karakterkészletet érdemes használni. A Nero meglehetősen széles választékot kínál fel ezekből. Először is a mód. Nem is tudom, hányszor leírtam már, hogy amikor saját lemezeinket írjuk, teljesen felesleges a MODE2-XA formátumot használni, mert egy büdös bittel sem tudunk így többet felírni a lemezre, mintha sima MODE1-ben tennénk ezt. Ráadásul a MODE2 lemezekkel a régebbi CD-ROM olvasók esetében előfordulhatnak kellemetlen meglepetések (persze, azért ez már nagyon ritka). A lemezen használt karakter- és fájlnév-formátum ellenben már fontosabb és rázósabb. Ha olyan fájljaid és könyvtáraid vannak, amelyek maradéktalanul megfelelnek a régi 8+3 DOS szabványnak, akkor használd az ISO Level 1 szintű fájlneveket, a karakterkészlet legyen szimpla ISO9660, és mellőz-




heted a Joliet fájltáblát, amely a hosszú (Windows alatti) fájlneveket tartalmazná. Utóbbi elhagyásával egy-két megabájtot spórolhatsz a lemezen a felírandó anyag javára. Ha a fájlok között vannak hosszúnevesek, akkor nincs mese, engedélyezned kell a Joliet tábla elkészítését is, ellenkező esetben csonkított, buta nevű fájlok és könyvtárak köszönnek vissza a megírt lemezeden, ami nem csak ronda, de esetleg a felírt állományok használatát is lehetetlenné teheti (pl. a telepítő program hiába keresi a többi fájlt maga mellett, ha azok nevei a kurtítás miatt megváltoztak). Az elsődleges fájl-leíró táblázat karakterkészletét is módunkban áll befolyásolni, ha a felírandó fájlok esetleg olyan karaktereket tartalmaznak, amelyek nem férnek bele az igen szigorú ISO9660 rendszerbe. Ha mindenféle Windows9x-es környezetben összegyűlt fájlt mentünk, és a későbbi felhasználás is ugyanilyen környezetben várható, akkor nyugodtan lazíthatunk a szigorú gyeplőn, és engedélyezheted az ASCII alapú karakterkészletet, valamint a 8-nál mélyebb könyvtárstruktúrát és a 255-nél hosszabbra adódó útvonalneveket is. Persze ezektől eltekintve csínján bánjunk a speciális karakterekkel, különösen a regionálisan jellemző, ékezetes betűkkel. Előfordulhat, hogy apró rendszerkülönbségek miatt az újratelepített Windowsunkban nem lehet megnyitni, vagy elérni a hosszú ékezeteket tartalmazó állományainkat. Sokan kérdeztétek, hogy a Volume Descriptor fül alá miket kell beírogatni. Semmit. Vagy inkább mondjuk úgy, hogy bármit. Egyetlen fontos adat a Volume Label, amely a CD kötetneve lesz, ez ISO Level 1 szinten és a Joliet táblázatban is csak 11 karakter hosszú lehet (pontosabban ennyi látszik belőle), egyetlen mód hosszabb kötetnév használatára (Windows 98 és ME alatt) az ISO Level 2 igénybe vétele. Persze, a hosszú címkének nincs olyan sok értelme – ki nézegeti azt pár másodpercnél tovább?

## NERO OVERBURNING

Igen, a Nero program lehetőséget kínál, hogy a lemezekre a gyárilag megállapított kapacitáson felül kicsivel többet felírhassunk. Ezt a File/Preferences/Expert Features menüben engedélyezhetjük. Én úgy szoktam, hogy itt megadom az egészséges, 99 perces értéket, mert én akarom eldönteni, hogy a program elkezdheti-e a felírást, és nem vagyok kíváncsi az ő nyavalygására. Persze ennyit nem lehet kiírni egyik 80 perces lemezre sem, de én speciel utálom a figyelmeztető feliratokat – majd jobban figyelek, amikor írásra kerül sor, ennyi az egész. Általában úgy kell kalkulálni, hogy egy-másfél percet lehet átlagosan túlírni. Arról, hogy a behelyezett lemez szavatolt mérete gyárilag mekkora, a CD-recorder/CD-Info menüpont alatt lehet meggyőződni. Ugyancsak megnézheted, hogy a CD-íród vajon támogatja-e a túlírást, ha a CD-Recorder/Choose Recorder menüpont alatt kijelölöd az íródat. Ilyenkor alul számos fontos információ jelenik meg az eszközzel kapcsolatban. A túlírás kényes terep. Bizonyos CD-írók, például a Yamaha meghajtók, némely esetben bámulatos többletadat kiírására képesek. Emlékszem megboldogult Yamaha CRW4001-es írómra (amely szerintem ez első használható ATAPI író volt): egyes TDK Reflex lemezekre és Silver Premium Philips korongokra 77 perc felett volt képes égetni, ami igen nagy szó volt akkoriban. Attól nem kell megijedni, ha az ilyen overburning akciónk végén a CD-író és/vagy a rendszer esetleg merevre fagy. Ha ez nem jár együtt különösebb mechanikus zörejekkel, kattogással, vagy egyéb gyanús hangokkal a CD-író belsejében, csak simán lefagy a picike, akkor máskor is megismételheted nyugodtan. És ettől függetlenül nagy esély van rá, hogy a megírt lemez tökéletesen olvasható lesz – reboot után, ehhh. Egyes írók bizarr SCSI/ATAPI hibával állnak le a jól sikerült túlírás után is, ez nagyon eszközfüggő. Az írás vége felé érdemes figyelni, hogy a Nero miket ír ki: ha az eszköz a Lead-Out írásáig eljutott, és az írás akkor hal meg, akkor a lemez nagy valószínűséggel még olvasható lesz. Ha a folyamat már a track tartalmának égetése közben befagy, akkor szinte biztos, hogy selejtet sikerült gyártani. Már írtam régebben, az újraírható lemezek túlírásával csínján bánjatok, mert előfordulhat, hogy valamelyik jobban sikerült túlírás után a lemez legszélére került adatokat többé nem lehet majd letörölni. Ez nem zavarja ugyan a későbbi használatot, de a full törlés után is megmaradó kis adatcsík a lemez külső peremén nagyon bután néz ki.




Nos, most ennyi tellett, jövő hónapban találkozunk.

*PPéter*
*ppeter@cdgrab.hu*
*http://www.cdgrab.hu*

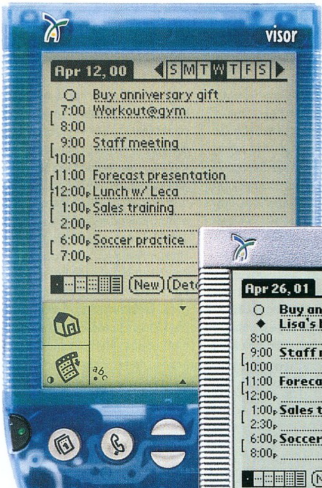
# VISOR DELUXE

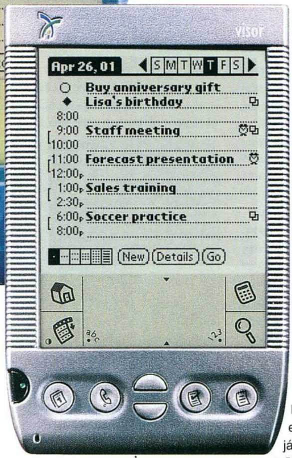
Új sorozatot indítunk útjára, amelyben a Guru olvasói megismerkedhetnek a kézi számítógépek világával. Részben úttörő vállalkozás ez, hiszen néhány teszttől eltekintve számítástechnikai magazinban ilyen cikksorozat még nem jelent meg, de a kézi számítógépek térnyerését látva már most igény van a szakértő információkra. Reméljük, vállalkozásunk sikerre lesz ítélve, hiszen már most sokan rendelkeznek kézi számítógéppel, és talán nem is tudják, mi mindenre lehet használni ezeket az okos jószágokat.

A sorozat első részében egyből a közepébe vágunk, a Handspring cég Visor Deluxe nevű modelljét vesszük szemügyre. Aki nem ismeri a palmokat, azoknak ez a gép jó bevezetés lehet ebbe a világba, akik pedig már járatosak benne, azok is sok újdonságot fedezhetnek fel a többi Palm modellhez képest.

A Handspring cég néhány éve, a Palm cég vezetőiből alakult. Akkoriban a Palm szárnyalt, eladásai megdöntötték minden rekordot, de néhányan úgy gondolták, lehet ezt még ennél is jobban csinálni. Így jött létre a Handspring, amely a Palm filozófiát sok-sok újítással ötvözve új termékeket bocsátott ki. Első modelljük a 2 MB memóriakapacitással rendelkező Visor volt, ezt követte a 8 MB-os Visor Deluxe, hamarosan pedig kapható lesz a megnövelt teljesítményű Visor Platinum és a színes kijelzőjű Visor Prism.

A Visorok új színfoltot jelentenek a kézi számítógépek között. Operációs rendszerük a jól bevált PalmOS, így teljesen kompatibilisek az összes Palm modellel és a PalmOS-re írt szoftverekkel. Emellett található a hátoldalukon egy Springboard bővítőrés, melybe kiegészítő kártyákat rakhatunk, így Visorunk digitális fényképezővé, mobiltelefonná vagy MP3 lejátszóvá válhat pillanatok alatt mindenféle szoftver installálása nélkül. A Deluxe modellek ezen kívül 5 féle színben kaphatók, a Prism pedig egyedülálló, 65000 színű megjelenítést támogat.




Az általunk tesztelt modell grafit színű, 8 MB memóriakapacitással rendelkező Visor Deluxe volt. A csomagban a géphez egy cerka, egy műanyag fedlap, egy szivacs bélésű bőrtok, egy USB bölcső és 2 db AAA típusú elem található, továbbá a szükséges leírások (a hazai forgalmazónak hála magyar nyelven is). Az elemek behelyezése után a gép egyből indítható, nincs bootfolyamat, sőt a későbbi használatok során mindig az a kép fogad, amelyikkel kikapcsoltuk a gépet.

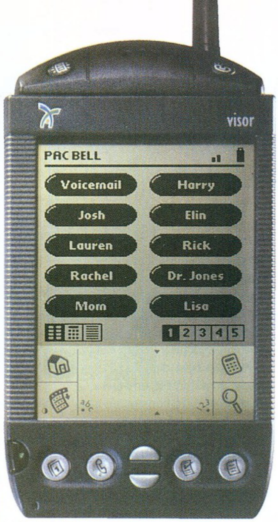
A Palm alapú eszközöket cerkával kell vezérelni. Ez az eszköz vékony, műanyag végű fémrúd, mellyel az érintőképernyőn lehet az egyes ikonokra kattintani, vagy a beviteli mezőn a szöveget és a számokat beírni. A műanyag mutató lecsavarható a cerka végéről, belül pedig vékony, hegyes részben folyatódik, ami azért kell, hogy legyen mivel megnyomni a süllyesztett reset gombot. A gépen ezen kívül 6 gomb található: a bekapcsoló gomb, a fel- és lefelé mutató nyíl, valamint négy gomb az alkalmazások gyors elérése érdekében, mint például a jegyzettömb vagy a tennivalók. Ezeket persze tetszés szerint át is definiálhatjuk: mi van, ha éppen a Pasziánsz a kedvenc alkalmazásunk.

Felmerül a kérdés, hogy milyen módon lehet adatokat bevinni a Visorba. Ha távol vagyunk minden számítógéptől, akkor marad a manuális módszer. A képernyő alján található beviteli mezőben lehet a betűket és a számokat beírni. A PalmOS különleges karaktertechnikát kíván, tehát csak félig mondható el az, hogy felismeri a kézírásunkat. Minden egyes karaktert külön kell bevinni, a legtöbbet úgy, ahogy azt leírjuk, de amelyek esetében fel kellene emelni a cerkát a beviteli mezőről, akkor a betű egyik olyan formáját kell használnunk, amelyik ezt szükségtelenné teszi. Ez most szörnyen hangozhat, de némi gyakorlás után szinte olyan sebességgel írhatunk, ahogy a közepes szintű gépelők teszik. Léteznek programok, amelyekkel megváltoztathatjuk a beépített graffiti betűket, így teljesen felismerhetővé tesszük a kézírásunkat. Ha ez nem tetszik, akkor bármikor a beviteli mező bal alsó sarkába kattintva előbukkan a képernyő alján egy sematikus billentyűzet rajza, ahol kikattinthatjuk a szükséges szöveget. Ugyanez vonatkozik a számokra is, mindez a beviteli mező jobb oldalán. Aki pedig feltétlen billentyűzetpárti, az vásárolhat a Visor aljára csatlakoztatható, összehajtható billentyűzetet.

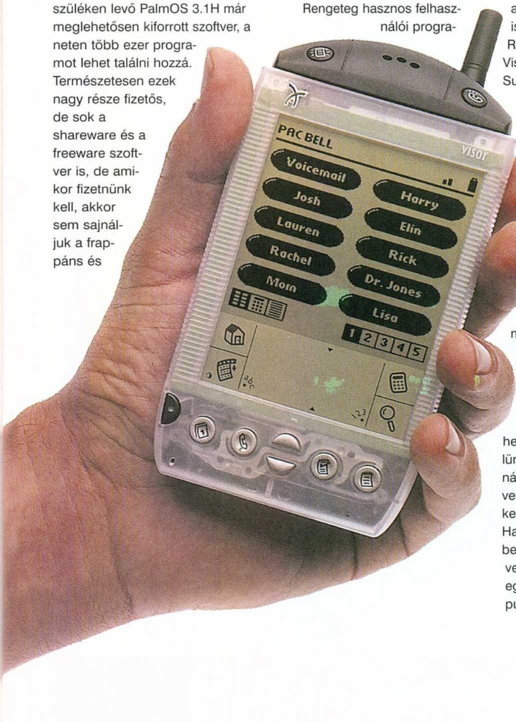
Adatokat a számítógépből is vihetünk át a Visorra, ehhez fel kell telepíteni a Palm Desktop nevű programot, melyben a legfontosabb alkalmazások PC-s változatai megtalálhatók, és a legközelebbi szinkronizáláskor minden új adat a Visorból a PC-re, onnan pedig a Visorra kerül.

Maga a szinkronizálás nagyon hasznos tulajdonság. A Visor így kap új adatokat a PC-től, így lehet új szoftvert telepíteni, és a mentés is így zajlik. A szinkronizálás egyszerű művelet, be kell helyezni a Visort az USB bölcsőbe, és azon

megnyomni a HotSync gombot. A PC oldali alkalmazás átküldi a legfontosabb adatokat, új szoftvereket, és mentést készít a Visorról valamint a benne található adatokról. A legtöbb program ezt a folyamatot használja, hogy adatokat cseréljen a Visorral, például a MultiMail nevű levelezőprogram beépül a HotSync folyamatba, és a szinkronizálás során elindítja az általunk kiválasztott PC-s levelezőprogramot, letölti a legfrissebb leveleinket, majd azokat átmásolja a Visorba, hogy útközben elolvashassuk.

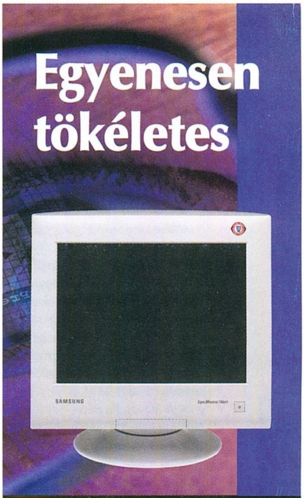



Sokan kérdezték, miben más a palmtop mint a menedzserkalkulátor. Alapjaiban ugyanis mindkettőt azonos feladatokra szánták, vagyis a mindenfelé elszóródott papírfecniken való adattárolás kiváltására. Míg azonban a menedzserkalkulátor általában 64-128 KB memóriával és beégetett, viszonylag egyszerű szoftverrel rendelkezik, addig a palmtopoknak elterjedt, közös operációs rendszerük van, mely lehetőséget ad arra, hogy programokat írjanak rájuk. A tesztelt készüléken levő PalmOS 3.1H már meglehetősen kiforrott szoftver, a neten több ezer programot lehet találni hozzá. Természetesen ezek nagy része fizetős, de sok a shareware és a freeware szoftver is, de amikor fizetnünk kell, akkor sem sajnáljuk a frappáns és igényes programokért a legfeljebb 15-20 dollárt. A Visor alapból tartalmaz jegyzettömböt, tennivalólistát, telefonregisztert, határidőnaplót és egyszerű levelezőprogramot. A beépített operációs rendszernek területi beállításokat adhatunk meg, rendelkezik órával és az elem töltöttségének jelzésével. Rengeteg hasznos felhasználói programot telepíthetünk fel, többek között SMS-küldő, adatbázis-kezelő szoftvereket, Word és Excel dokumentumok kezelésére alkalmas programokat, új, grafikus felhasználói felületet és rengeteg játékot. Például megírták PalmOS-re a SimCityt, szürkeárnyalatos és színes verzióban is, de megtalálhatjuk a neten a kártyajátékok és a logikai játékok tömegét is. Készült a PalmOS-re GameBoy emulátor is, ezt feltelepítve GameBoy ROM-okat szinkronizálhatunk a Visorra, és máris játszhatunk a Super Marióval meg az összes híres Nintendo programmal. Egészen rendszerközeli programok is léteznek, például az Afterburner, mellyel a Visor processzorát húzhatjuk fel 1 MHz-es lépésekben, de beállíthatjuk vele a memóriakezelési tulajdonságokat, valamint programonként szabályozhatjuk a szükséges órajelet.




Talán nyugodt szívvel mondhatom, hogy a palmtopok kinőttek a menedzserkalkulátorok közül, rengeteg szoftver létezik rájuk, és mivel tenyérben vagy farzsebben elférnek, bárhova elvihetők, így adataink mindenhol velünk lehetnek, ha pedig unatkoznánk, elég csak elindítani a kedvenc játékunkat. A sorozat következő részeiben a Palm és a Handspring új modelljeit mutatjuk be, kitérünk néhány érdekes szoftverre, és remélhetőleg teszünk egy kis kirándulást a WinCE alapú PocketPC-k világába is.

*Flex*


**Egyedülálló választék az egyenes megoldások kedvelőinek.**

A **SyncMaster 700IFT** a csúcsminőséget képviseli kategóriájában – ezt bizonyítja a számtalan elismerő díj és az összehasonlító tesztekben elnyert első helyezések sora.

**Technikai adatok:**

17"-os DynaFlat képcső
0,25 mm képponttávolság
205 MHz sávszélesség
30-96 kHz vízszintes képfrekvencia
50-160 Hz függőleges képfrekvencia

**SyncMaster 700IFT**

1600 x 1200 maximális képfelbontás
Digitális, 9 nyelvű OSD
Plug & Play kompatibilitás
Windows és Macintosh környezetben egyaránt
15 érintkezős és BNC csatlakozó
TCO '99
Colorific színkalibráló szoftver

www.samsung.hu

NUTEK
True internetcolor
colorific

SAMSUNG ELECTRONICS

# 3D ROVAT

## Avagy minden ami legalább 3D...

**3December meg egyebek**

Üdv mindenkinek az új évezredben. Most már vitán felül áll, hogy magunk mögött hagytuk a XX. századot :), bár a jelek szerint ennek semmi különösebb hatása nem lesz. Viszont így vicces az a kijelentés, hogy múlt századi eseményről szóló tudósítással kezdeném a rovatot...

A 3Decembert az Alias|Wavefront rendezte meg, idén a második alkalommal, de ezúttal már a világ 28 városában (az első Amszterdamban volt). A magyarországi helyszín a Planetárium volt csaknem ötszáz résztvevővel – ezzel a látogatók számát tekintve egyáltalán nem kellett a szervező Leonardo SNS-nek szégyenkeznie, és ez még csak a kezdet volt... A program megtárgyalása előtt megemlíteném még, hogy a szervezéssel nem volt gond, szintúgy a svédasztallal sem :).

Az első előadás a Mayáról szólt, az Alias embere egy házon belüli animáció készítésének fázisait mutatta be. A bemutató igazából a nonlineáris animáció Mayás megvalósítására, és a különböző Maya programok (pl. az animációs Maya és a kompozitáló Maya Fusion) kapcsolatára koncentrált. Érdekes volt még a Paint FX plugin új verziója, amellyel ez a különleges eszköz immár textúrák festésére is használható, valamint a Caustics plugin. Egyébként mindkettő ingyenesen letölthető az Alias weboldaláról. Az előadásnak egyébként néhány fura pillanata is volt, amikor is az előadó hirtelenjében nem talált egy-egy adott funkciót – ám a fordítást végző hazai grafikus ilyenkor mindig készségesen kisegítette a közönség nagy derültségére ;).

A rendezvény következő része a hazai animációs stúdiók rövid bemutatkozásával és előadásaival telt. Elsőként a Focus Fox, az egyik legnagyobb reklámcsapat tartott bemutatót – a hazai tévéadókon látható reklámok többségét ők készítik. A Kokó meccs szüneteiben lejátszott Borsodi reklám szabad kézzel animált söröspoharai után a Betadin reklám dzsinnje következett, amely a Maya karakteranimációs eszközeibe nyújtott betekintést (a Maya a Fox leggyakrabban használt 3D-s programja, emellett foglalkoznak Softimage-dzsel is, igaz Jeva? :). Láthattuk még a Koldus és Királyfi c. film digitális díszleteit, köztük a katedrálist, amelyet – amolyan rejtett poénként – a Spawnból ismerős Violator démon szobra is díszített.

Másodikként a MelonFX bemutatója következett, ők is reklámfilmekkel készültek. A Matáv reklámban látható egér elkészítésének bemutatásával demonstrálták a Maya fő erősségét: a feladatot tulajdonképpen egyetlen nap leforgása alatt tudták megoldani. Egy fagylaltreklám segítségével pedig azt mutatták be, hogy a rengeteg eszköz szinte teljesen szabad kombinálásának lehetősége milyen rugalmasságot kölcsönöz a Mayának.

Időben később következett ugyan, de tematikailag ide illik a Frontfilm bemutatója is, mely Koltay Gábor új alkotásában, a Sacra Coronában (Szent Korona) látható vizuális effektusok elkészítéséről szólt. Az előadás tárgyául szolgáló jelenet egy vízió volt; elsöprő erejű vihar közepette a menny megnyílik, és két angyal száll alá a fényben, kezükben a koronával. A feladat bonyolultságát jellemzi még, hogy igen sokféle elemet tartalmazott (karakteranimáció, felhők, eső, ruhaszimuláció), és a tetejébe filmfelbontásban kellett elkészíteni. Különösen érdekes volt az utolsó három effektus megvalósításáról szóló rész; erre a feladatra különleges, félig programozó – félig grafikus szakembereket szokás alkalmazni a vezető stúdiókban, ők a TD-k (technical director). Az idehaza igencsak ritka terület képviselője különösen a félresikerült ruhaszimulációs kísérletek eredményeivel aratott nagy sikert :).

A Loonland stúdió előadása a Maya és a hagyományos rajzfilmek összekapcsolásáról szólt, cartoon shaderek és kompozitálás volt a téma. Ezután másik terület, a játékfejlesztés következett.

Gondolom, nem szükséges a Guru olvasóinak bemutatnom sem a Philos Laboratories néven futó csapatot, sem Alcatraz című játékukat. Az előadás bevezetőjében Vámosi Zsolt vázolta fel a Philosban végbement változásokat; a cég Philos Entertainment részvénytársasággá alakult, és jelentősen felbővítette állományát 2000-ben; jelenleg kb. 70-en dolgoznak a cégnél (ennek a fele grafikus). Ezután az Alcatraz bemutatása következett, egy techdemo és rengeteg kép animáció segítségével.

Az előadások szüneteiben zajlott az előtérben a Paint Effects verseny, ahol a program 2D-s festőrészével dolgozva lehetett elkészíteni a pályaműveket. Nagyon nagy örömömre szolgál, hogy bejelenthetem: a hazai verseny győztese, Tamok Ria a 28 városra kiterjedő összetett versenyben is első helyezést ért el! A nyertes mű remélhetőleg megtalálható ezeken az oldalakon is ;), én meg szeretnék ez úton is gratulálni Riának – csak így tovább!

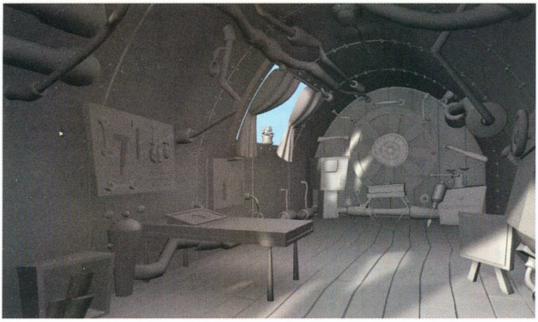
A rendezvény mérlegét megvonva megint csak örömteli következtetéseket vonhatunk le. Kis hazánkban a számítógépes grafikát igen magas színvonalon művelik, és állandó az igény a friss munkaerőre. Más szóval, kedves olvasók, munkára fel! Noha a fentiekből láthatóan a Maya volt a 3Decemberen leggyakrabban emlegetett szoftver, azért hozzátenném, hogy (saját tapasztalataim szerint is) bármilyen 3D-s program ismerete segíthet állást találni, ha megfelelő tehetséggel párosul. Az igazán „profi” cégekhez ugyan nem szokás kezdőket felvenni, de rajtuk kívül még sok helyen keresnek 3D grafikusokat, és ide a legjobb belépő általában néhány jól sikerült kép. Ha van érdeklődés, írhatok majd tippeket az elhelyezkedéshez.

**VILÁGÍTÁS**

A legutóbbi CD mellékleten elkezdett téma megér még pár sort.

A fények színe is igen fontos; a monoton, fehér fénnyel megvilágított jelenetek unalmasak, és nem is élethűek. Javasoltam már, hogy ezt el kell kerülni, jöjjön most egy kis elmélet a színek megválasztásához. Említettem már a kontrasztot, amely életet, mozgalmasságot visz a jelenetbe (különösen a fény-árnyék kontraszt hatásos). Ilyen ellentétet a legjobban úgy hozhatunk létre a fénnyel, ha komplementer színeket használunk.

Gondolom, nem mindenki emlékszik már a rajzórákra, úgyhogy röviden a színelméletről. Van ugye három alapszínünk, a sárga, a piros és a kék. A másodlagos színek ezek keverékei; a piros és a sárga narancssárgát ad, a piros és a kék lilát, a sárga és a kék pedig zöldet. Ezek további keverésével állíthatók elő a harmadlagos színek, de ezeket most nem sorolnám fel :). A színek ábrázolására a színkereket szokás használni, ezt mindenkinek érdemes lehet beszereznie (megpróbálok majd összedobni egyet). A színkeréken egymással szemben elhelyezkedő színeket nevezzük komplementer színeknek; ilyen páros a sárga-lila, a kék-narancs és a vörös-zöld.

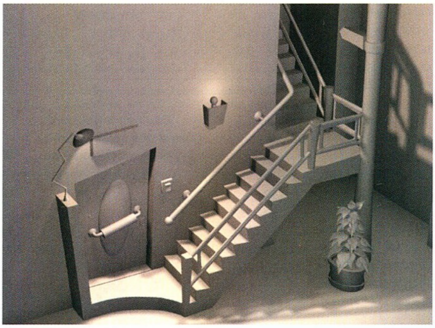


A színek kiegyensúlyozására az egyik módszer a komplementer színek használata. Ilyenkor a főfény lesz az egyik színünk, a kiegészítő fények pedig a másik színben pompáznak. Tipikus beállítás mozifilmekben például a narancssárgás főfény, tábor- vagy egyéb tűzből, és kékes fény a háttérből, az éjszakából. Valamivel finomabb megoldás, ha komplementer színek szomszédait használjuk a képen, így a kép nem lesz annyira sarkosan kontrasztos (azaz ha nem akarunk nagy feszültséget teremteni, akkor ez a javasolt). Még finomabb, és persze bonyolultabb, ha három fő, egymástól egyenlő távolságban lévő színt használunk ugyanazon a képen. Ezt már többnyire túl nehéz pusztán a fényekkel elérni.

Hasonlóképpen érdemes még a színek hőmérsékletére is odafigyelni. A meleg színek ugye a sárga, a piros és a narancs, a hidegek pedig a többi. Láthatjátok, hogy a komplementer színek esetében a párosítás eleve hideg-meleg alapon történt; ez tehát újabb érv a használatuk mellett.

Persze vigyázni kell azzal is, hogy a fények színezettsége ne legyen túl erős. Nehéz konkrét javaslatokat tenni, a szaturáció értéke általában a jelenettől függ a leginkább. Továbbá a jelenet színeiben azért a materialoknak és a textúráknak is igen nagy szerepe van, szóval igazság szerint a legjobb a kettőt egyszerre belőni. De hát senki sem mondta, hogy a 3D egyszerű móka ;). Fontos észben tartani egyébként, hogy minél magasabb a textúra szaturációja, minél élénkebbek a színei, annál kevésbé fog reagálni a színes fényre.

Talán a legszebb színes bevilágítások a Bug's Life és a Toy Story 2 című remekművekben találhatók. Nagyon gyakori a narancssárgás (lemenő) Nap fénye az égboltról visszaverődő szórt kék fénnyel párosítva, de akadnak érdekesebb jelenetek is, például a föld alatti barlangokban. Aki teheti, szerezze meg valahogy a fenti filmeket, videón, DVD-n vagy akár mpegben, érdemes! Érdekességképpen megemlíteném, hogy a Pixar bevilágítóinak munkáját nagyon alaposan előkészítették. Egy teljes rajzolócsapat minden egyes snitthez (!) megtervezte papíron, pasztellkrétával a kép színvilágát, és aztán a grafikusok ezt igyekeztek a számítógépen megvalósítani.



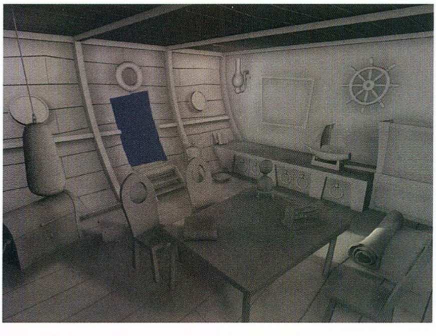
A fények elrendezése lehet még érdekes téma. Ha önmagában, egyetlen karaktert akarunk bevilágítani, akkor az előzőleg tárgyalt hármas elrendezés igen jó kiindulás lehet, viszont az egész jelenetet tervezve máshogy kell nekifognunk. Célszerű a benne található mesterséges vagy természetes közvetlen fényforrások megfelelőit elkészíteni (gondolva a színekre!), majd alaposan áttanulmányozni a képet, hogy hol van még szükség további lámpákra. Ezekről már érdemes letiltani a speculart, és az intenzitást is célszerű csökkenteni. Ne feledjük, hogy ezúttal az elsődleges cél már nem a realitás, hanem hogy az eredmény szépen nézzen ki! Lehet nyugodtan csalni, amennyi csak belefér.

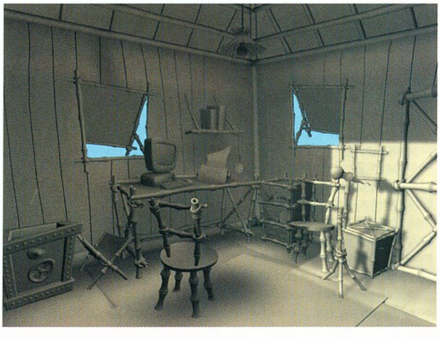
Van még néhány trükk, amelyet használni szoktam, a kedvenc eszközöm a szórt fény szimulálására 5-20 omni szétszórása az érdekesebb helyekre. Ezeknek legyen attenuationjük, alacsony intenzitásuk, és kis felbontású (128-256), magas biast használó shadow mapjük. Ez kicsit memóriaigényes módszer lehet, de a mai árak mellett azért nem okozhat akkora gondot. A másik gyakori módszerem a talajról szóródó fényt felfelé irányított direct vagy spot fényforrással szimulálni. Ezt jó ötlet egyébként a padló színével összehangolni – sokat segít az élettelen fekete foltok eltüntetésében. Az ilyen fényekkel egyébként finoman kell bánni azért, hogy az árnyékok azért megmaradjanak!

Na viszlát, az emailekre pedig igyekszem hamarosan válaszolni – csak mostanában nagyon sok a munkám.

U.I: A mellékelt képek nem mindegyike 100%-ban az én művem, de a világításért mindnél én voltam a felelős.

*Laa-Yosh*
*Laa-Yosh@mail.datanet.hu*





# HARDWARE FÓRUM

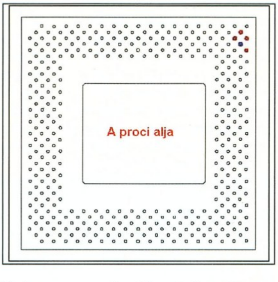
**Ezúttal kellemetlen tapasztalattal kell kezdenem.**

Miután – a legnagyobb megelégedésemre – jó pár hónapja nyúzok egy Asus CUSL2 alaplapot, kitörő örömmel vettem tudomásul, hogy a cég forgalomba hozta az iPanel nevű ketyerét. Ez olyan dobozka, melyet a számítógépházba építve, és a használatot támogató alaplapra csatlakoztatva különféle hasznos információval látja el a tisztelt felhasználót. A tájékoztatást a 4 szegmenses, piros kijelző szolgáltatja. Ez a kijelző a boot közben hexadecimális kódokkal mutatja, hogy a gép éppen hol tart. Amennyiben a boot sikertelen, és a gép leáll, akkor a kezelési utasításban ott áll a megfejtés, az adott kód mit jelent: a masina a memória, esetleg a videokártya hibája miatt nem bootolt be. Sikeres boot esetén pedig átkapcsolhatunk hőmérséklet, ventilátor-fordulatszám, feszültség és órajel kijelzésére is. Az iPanelen található nyomógombokkal indíthatjuk az Internet Explorert, az Outlook Expresst, valamit két másik, tetszőlegesen beállítható programot. Látható az elején 2 db USB csatlakozó is. Eddig minden szép és jó, de a huzamosabb használat során felszínre kerülő, nagyon bosszantó hibák bizony megkeserítik az ember életét.

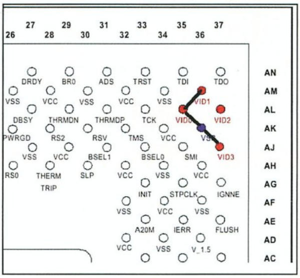
**Az Asus iPanel**

Mondom sorban a bajokat, utána pedig az okot is. Mp3 lejátszáskor a hang rendszeresen bebereccsen. Tesztek során, játékok esetében pontosan mérhető időközönként a játék megáll, aztán megy tovább. A mode gomb nyomogatásakor – ezzel lehet kiválasztani, mit is akarunk figyelni: hőmérsékletet stb. – a gombnyomás idejére bármilyen, éppen futó program leáll, a gomb elengedése után megy tovább. És most jön a számomra legmegrázóbb élmény. Nagy sóhajjal elhatároztam, hogy régi, egyre jobban romló minőségű videokazettáim tartalmát számítógépre viszem, majd kiírom cd-re. Erre alkalmas az Asus V7700 de Luxe kártya videobemenete. Jelforrás – esetünkben videomagnó – csatlakoztat, capture funkció elindít. Kép nincs. Nagy erőlködéssel, a live és a capture funkció közötti kapcsolgatással sikerül kinyomorgatni valami képféleséget, de az 30 másodperc múlva lemerevedik. Mit csinál az elkeseredett felhasználó? Windows telepítés, DirectX telepítés, legújabb Asus Live telepítés, persze, minden eredménytelen. Ilyenkor kezd el az ember gondolkozni. Mi is történt azóta, mióta a capture funkció még működött?? Ja igen, bekerült az iPanel. Gép szétszed, iPanel kábel lehúz. És megtörténik a csoda: minden rendbe jön, nincs akadozás, lehet videót digizni. Az ok pedig a következő: az iPanel az alaplapra csatlakoztatott kábel segítségével, közvetlenül a hardware-ből 30 másodpercenként mintát vesz az éppen kívánt funkció, mondjuk a procihőmérséklet kijelzéséhez. A mintavétel pillanatában minden más megáll. Miután a mintavétel századmásodpercekig tart, észrevenni csak hardware-igényes programok futtatásakor lehet. De abban az esetben viszont nagyon. Feltehetően lehetne valamit barkácsolni az iPanellel, de én inkább megvárom, míg az Asus bioszfrissítéssel megoldja a dolgot. Addig viszont az iPanel csak dísz a gépben.

Sokan panaszkodnak azzal kapcsolatban, hogy a tuningolt procival a gép nem indul el, csak többszöri ki-be kapcsolással, vagy azzal sem mindig. Ez főleg a közelmúltban vásárolt alaplapok tulajdonosait érinti. Ha az alaplap van annyira intelligens, akkor beadja a default biosz képernyőt – az Asusok ama példányai, amelyeken már az Award Medallion biosz van –, esetleg az insert gomb bekapcsolás előtti lenyomásával, és nyomva tartásával – Abit alaplapok – be lehet menni a bioszba. Az érdekes az egészben az, hogy ugyanezek a procik valamelyik régebbi alaplapban gond nélkül mennek tuningolva. Hosszas töprengés után – azt hiszem – rájöttem a megoldásra. Az alaplapgyártók – ki tudja, miért – új trükkel álltak elő. Eddig az ember beállította a bioszban a tuninghoz megfelelő core-feszültséget, és a következő újraindításkor a gép a magasabb feszültséggel indult. Most a helyzet a következő: a gép mindig a processzorra jellemző alap-core feszültségen indul el, és a boot során állítja be az általunk előírt feszültséget. Nem tudom, érthető vagyok-e, ezért nézzünk egy példát. Adott egy 633-as Celeron2 proci, amelyik 1,85 V-tal megy 950 MHz-en. A procit beraktuk a gépbe, először megnéztük a névleges, 1,7 V-tal, és a 66 MHz-cel. Minden rendben, reset, be a bioszba, beállítjuk a 100 MHz-et és az 1,85 V-ot, újra reset, a proci megy, mint a szél. Örülünk, bakot ugrunk, ilyesmi. Kikapcsoljuk a gépet, elmegyünk vacsorázni. Vacsora után irány a gép. Bekapcsoljuk, semmi. Miután a 100 MHz-re beállított proci csak az 1,7 V-ot kapja meg, és 950 MHz-en annyival nem indul el, marad a nagy sötétség. Hát erről beszélek most. Hidegindítás, tehát a power gomb használata után gép halott, és csak a fentebb említett trükkökkel lehet annyira életet lehelni bele, hogy legalább a bioszba be lehessen lépni. Van olyan eset is, mikor csak a cmostörlés, esetleg a hálózati kábel kihúzása segít. Mi a megoldás? Valahogy be kellene csapni az alaplapot, mégpedig úgy, hogy hidegindítás esetében is higgye azt, hogy a proci mondjuk gyárilag 1,85 V-os. Ha emlékeztek, erről már volt szó a tavalyi, 11-es számban is, akkor az autodetectes alaplapok becsapására használtuk. Akkor a processzorfoglalat körül barkácsoltunk, ami bizony garanciavesztéssel jár. Most a processzorral kell foglalkozni egy kicsit.




**Ez a kép a Celeron2, Coppermine processzorok lábkiosztását mutatja.**




**Ez pedig a számunkra fontos részlet, a jobb felső sarok.**

A módszer lényege: egy igen vékony huzaldarabbal kössük össze a processzor VID1, VID0, VSS és VID3 lábait. A dolog menete a következő: hegyes csipesz segítségével egy több eres kábelből kihúzott szál drótot óvatosan, 3-4-

szer csavarjunk szorosan az egyik láb köré, majd ismételjük ezt meg a másik lábbal is, és így tovább. Ez nagyon körülményes, és türelmet igénylő megoldás, de ha egyszer sikerült, akkor az eredmény kárpótol a szemrontó munkáért. Az így keletkezett hurkocskát a csipesszel toljuk minél lejjebb, majd a procit tegyük a foglalatba, és jó erősen nyomjuk le. Így a rövidzár a végleges helyére kerül. A procit vegyük ki a foglalatból, és nagyító alatt vizsgáljuk meg, valóban csak a kívánt lábakhoz került-e a drót? Most jön a nehezebbik feladat, a VID2 lábat kellene kiiktatni a forgalomból, hogy ne érintkezhessen a processzorfoglalat érintkezőjével. Lehet próbálkozni lefestéssel, esetleg valami hajszálvékony szigetelőanyag alkalmazásával, lényeg az, hogy a láb ne érintkezhessen a processzorfoglalattal. Az eredmény: a proci 1,85 V-ot követel magának hidegindításkor is. Nincs akadálya a tuningnak. Akiknek az alaplapja Slot1-es, azokat ez nem érinti, mert feszültségszabályozós átalakítóval bármilyen core-feszültség beállítható.

Most pedig nézzük, mi volt a 2000-es év sikerlistája – a saját tapasztalataim alapján.

**Alaplapok:**

1. Asus CUSL2 (i815 chipset)
2. Abit BF6 (BX chipset)
3. Abit SA6R (i815 chipset)
4. Asus CUV4X (Via Apollo Pro 133)

**Videokártyák:**

1. Asus V7700 GeForce 2 32MB
2. Asus V7100 GeForce 2 MX 32Mb
3. ATI Radeon
4. Voodoo3 3000

**Winchesterek:**

1. IBM GXP sorozat
2. Quantum LM sorozat
3. Maxtor DiamondMax sorozat

**Processzorok:**

1. AMD Duron 600 (1GHz)
2. Intel Pentium III Coppermine 700MHz (SL45Y – 1 GHz felett)
3. Intel Celeron2 633MHz (950MHz – 1 GHz)

**CD-írók:**

1. Plextor 10/12/32
2. Plextor 8/4/32
3. Yamaha 8/8/24

**CD-olvasók:**

1. Teac 40x
2. Asus 50x
3. NEC 48x

**DVD-meghajtók:**

1. Pioneer 16/40
2. Asus 8/24

**Hangkártyák:**

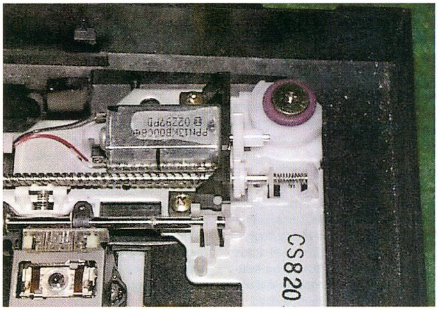
1. SBLive sorozat

**Coolerek:**

1. GlobalWin FOP38
2. GlobalWin FOP32

Sokan panaszkodnak, hogy cd-írójuk, vagy olvasójuk rakoncátlankodik, hibásan, vagy egyáltalán nem olvas, a lemezt fel sem pörgeti. A kereskedelemben kapható sokféle csodaszer nem szokott segíteni, hiszen a tisztítólemez sem pörög fel a sztrájkoló meghajtóban, így aztán a kívánt tisztítóhatást sem tudja kifejteni. Egyet tehetünk: óvatosan szétszedjük a szerencsétlen beteget, és gyógyszertári alkohollal, fültisztító pálcika segítségével megtisztítjuk a lézerfej feletti lencsét. Nagy erőt nem szabad kifejteni, a bőven folyadékba áztatott vattával finoman törölgessük át a lencse felületét, hagyjuk megszáradni, és ellenőrizzük, nem maradt-e valami pici szösz a felületen. Ez a megoldás számtalan esetben segített. Talán felesleges, de felhívom a figyelmet arra, hogy ezt a beavatkozást kizárólag a számítógépből eltávolítva, feszültségmentes állapotban szabad végrehajtani, a lézerfény komolyan károsíthatja látásunkat.

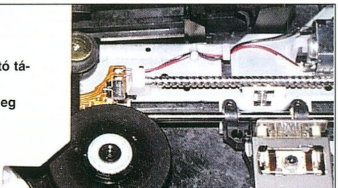
Megesik az is, hogy a lézerfejmechanika kiakad, ez a leggyakrabban a lemez középpontjától legtávolabb eső helyzetben következik be. Óvatosan mozdítsuk meg a fejmechanikát, és próbáljuk a lemez közepe felé tolni, akár a fogaskerekek megfelelő irányba történő forgatásával. Egészen kis erővel mennie kell; amennyiben nem megy, úgy a pozícionáló mechanika akad. Ez általában viszonylag egyszerű fogaskerekes hajtás, a hiba szemrevételezéssel megállapítható. Aki merészebb, megpróbálkozhat a mechanika javításával. Egy kevés szerelőzsír a fogak közé szintén csodát tehet.



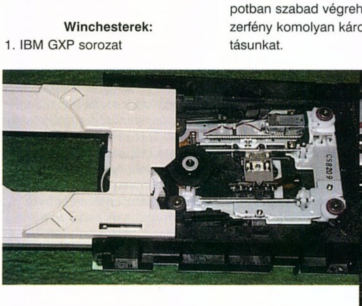
**A fogaskerekes fejmozgató-mechanizmus**

Rendszertelen olvasási hibát okozhat a lemezrögzítő felületek elpiszkolódása. Ilyenkor a gyorsan forgó lemez megcsúszik, a fordulatszáma nem lesz állandó. Ezt a hibát a rögzítő felületek alkoholos lemosásával javíthatjuk ki.

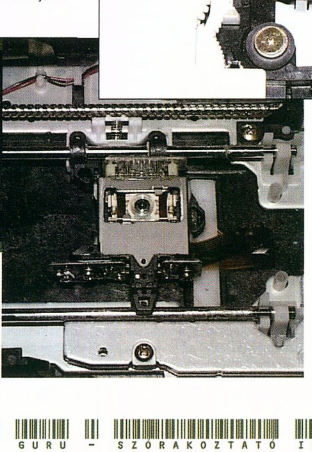
Miután az írható cd lemezek ára a mélyponton áll, sokan vásárolnak olcsóbb cd-írót, és még többen nagyon olcsó írható lemezeket is. Itt kezdődnek a bajok. Az író-program elindul, majd rövid szenvedés után a következő hibaüzenetet kapjuk: Power calibration error. Jobb esetben az írás még nem indult el, de rosszabb esetben rontott lemez az eredmény. Nem kell az írót visszavinni, semmi baja. Pusztán arról van szó, hogy a feltűnően olcsó írható lemezekhez a kicsit gyengébb minőségű írók nem tudják beállítani megfelelő erősségű lézersugarat. Mi a megoldás? Használjunk picit drágább, de márkás írható lemezeket, mondjuk Philips, TDK, Verbatim. Az árkülönbség nem olyan nagy, hogy ne érné meg kevesebbet bosszankodni az elrontott lemezek miatt.



**A lemezforgató tányérka – tisztítsuk meg**



**A "lemeztelenített" cd-olvasó**



**A középen látható kicsiny lencsét kell megtisztítani**

*Old Man*
*http://oldman.ini.hu*
*oldman@matavnet.hu*

# LEVROV

**Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))**

**Szasztok. Látom, sokan kaptatok szép ajándékot karácsonyra. Papírt, ceruzát, borítékot, bélyeget, Internet-előfizetést, meg ilyeneket. Onnan gondolom ezt, hogy az elmúlt pár héten mindent megdöntő mennyiségű levelet kaptam tőletek, ami megtisztelő, örülök is ám neki, csak ne várjátok, hogy mindenki hipp-hopp választ kap. Az se baj, ha egyáltalán nem számítotok rá, mert akkor ugye ajándékként ér titeket egy-egy levélke, ami tök jó dolog, nem kell következő karácsonyig várni. Hú, de szeretlek benneteket. Na, erről ennyit, levrov start most, hiszen sok levélke vár arra, hogy boldoggá tegyen titeket, figyuzzatok csak.**

## NA UGYE, HOGY MILYEN JÓ KIS JÁTÉKOK VANNAK NÁLUNK NÉHA

Hell-oh, Brazil! Mostanában nagyon le vagyok égve (anyagilag), így játékot sincs pénzem venni :(( Amik megvannak, azokat nem volt kedvem újrajátszani. Így történt a minap, hogy a kezembe került a 99/7-es PC Guru CD melléklete, amelyen teljes játék a Stonekeep. Eddig még fel sem bontottam, mondván ilyen régi játékkal én nem foglalkozok... De most, - játék híján - felinstalláltam. Délben kezdtem el vele játszani, és egyszer csak azt vettem észre, hogy beesteledett! Ennyire hangulatos és magával ragadó rpg-t én még nem láttam! Egyszerűen abbahagyhatatlan! Minden rpg rajongónak bátran merem ajánlani! Vajon miért van ez? Régen tudtak játékot programozni, mára pedig kifulladtak a játékkészítők? Vagy elfogyott a lelkesedés, csak a pénz számít? Csak a sorozatban gyártott kommersz játékok lesznek, amiből lóvét látnak? (Mert szerintem mostanában ez a tendencia...) És ezt nem csak a Stonekeep kapcsán mondom, hanem a többi kategóriára is érvényes. Pl. az akciójátékoknál a Doom volt régen, most a szenzációhajhász Q3, meg UT. Ez a lassan tömeghisztériává váló 3D-őrület nem tesz jót a játékoknak, mert a készítők csak a kinézetre koncentrálnak, a tartalom hót mellékes... Úgy látom, kétségbeejtő a helyzet. Az igényes PC-s játékoknak - amelyek valaha a PC-k varázsát adták - végük... Szóval, csak ennyit akartam. Köszönöm, hogy végigolvastad a sirámomat.

*Exile (Kovács Szabolcs)*

**Túlzásokba azért ne essünk, nincs végük, csak kevesebb van, ami megéri a pénzét. Ez is csak azért van, mert a nagy tömegeknek sok, sok, sok játékot kell készíteni futószalagon, mert sok ember sokfélét és sokat akar. Fogyasztói társadalom, na. Ilyen tempó mellett nincs is idő jó gamét csinálni, ahhoz évek kellenek, nem más ez, mint ipar, de ezt már mondtam. Kivételek természetesen vannak, abból meg lesznek sikerek is, vidámság, szerelem, hejehuja, ilyesmik. Kétségbeesésre azért semmi ok, nem ez az egyetlen hely, ahol ez van, hanem csak egy a sok közül, mert igazából ma már majdnem minden így műxik: a mozi, a könyvek és a közélet sem kivétel, csak nekünk éppen ez a terület van a szemünk előtt jól. És legyünk őszinték, ez még így is elég jó, bár most én is éppen most anyáztam le az egészet, de azért mégis. Mellesleg mindenkin múlik egy picit, hogy hogyan alakulnak a dolgok. De hát ugye csodálkozásra semmi ok, ha a népek az akármelyik háromdés játék ezredik primitív és sz***r részével akarnak játszani, akkor azt kapják, ha a remek brazil :) szappanoperákat akarják bámulni, akkor azt kapják, és így tovább és így tovább. De egyelőre senkinek sem kötelező beállni egyik sorba sem. Na, egy szó, mint száz, marha jó játék a Stonekeep. :)**

## VÍRUS! VÍRUS!

„Ön most egy „bosnyák vírust" kapott. Mivel mi Boszniában nem rendelkezünk programozói tapasztalattal, így ez a vírus a bizalom elvén működik. Kérjük Önöket, hogy töröljenek le minden állományt a merevlemezükről, és manuálisan továbbítsák ezt a vírust mindenkinek az e-mail címtárukból. Köszönjük a bizalmat és együttműködést!"

**Borzasztó, mik vannak. Micsoda világ ez. Rettenetes. Harmadszor telepítem újra a gépemet és kezdem elölről a levrov írását.**

## TÖMÖR VÉLEMÉNY, KÖRÍTÉS NÉLKÜL, AHOGY AZT KELL

Jó a lap.

*(Herceg Tamás)*

**Jó a leveled. ;) *(Miért? A lényeg elhangzott, nem? – a korr.)***

## EGY ÉRDEKES KÉRDÉS

Hi! Kezdhetném úgy, hogy klafa az újság, meg minden, de azt már úgyis tudja minden olvasó. Kár, hogy mennek feljebb az árak, de ez van. Na mind1. Kaptok egy csomó b***szogatós levelet. Csak azt szeretném kérdezni: Mindegyiken röhögtök, vagy van olyan, mikor egy kicsit bánt? Üdv!

*Dexter (Kopcsándi András)*

**Reménykedem benne, hogy ezt azért nem teljesen komolyan kérdezted. Tudod, egyáltalán nem röhögünk azokon a leveleken, amelyek valamilyen érdekes vagy fontos mondanivalóval bírnak. Egyáltalán nem röhögünk azokon a leveleken, amelyek panaszkodnak, kérnek, vagy amelyben elmondják a véleményüket erről az egészről. Ez az újság itt nem arról szól, hogy csinálunk valami izét jó drágáért, mindegy mit, csak vegyétek, mert csak az számít, ha dől a lé. Sajnos muszáj, elkerülhetetlen az évenkénti egyszeri (jó esetben ugye...) árkorrekció, hiszen sem a nyomdászok, sem a terjesztők, és úgy általában senki sincs tekintettel arra, hogy a mi olvasóközönségünknek egyre többet kell fizetnie a remélhetőleg kedvenc lapjáért, de hát ezen nem kell csodálkozni, mert rájuk sincsen tekintettel senki. Ördögi kör, ahol a végén a kígyó aztán beleharap a saját farkába. Nekünk éppen ezért fontos a véleményetek. Igyekszünk a pénzetekért a lehető legjobbat adni, hiszen ha nektek ez az egész nem jön be, akkor nem ezt fogjátok venni, hanem valami mást, ennek itt annyi lesz, és mehet mindenki, amerre lát. Szóval ne gondolja senki, hogy amit ír nekünk, az lényegtelen. Mert attól, hogy én nem válaszolok az olyan levelekre, hogy sörcsokinőgumicukorrakjába, a többire még odafigyelünk.**

## A FENT LEÍRTAK IGAZAK, DE MINT MONDTAM, RÁM NEM VONATKOZNAK, ÍME

Szevasz te alattomos, „szőrszálhasogató", elpuhult agyú, őrült, barom, aki brazilnak híja magát! **(Igen, ez minden kétséget kizárólag én vagyok, ezexerint jó helyre jött a leveled. Brazil) *(Kihagyta a tökkorrút... vagy a tök korut? - a törd.)*** Te, aki biztos zúzós zenét hallgatsz **(Nem nyert. Brazil)** (Bár én Limp Bizkitet hallgatok.), na mindegy, az a lényeg, hogy te nem vagy képes (vagy egyszerűen nem tudsz) válaszolni nekem, mert má' vagy 15 levelet szíveskedtem neked írni. Tudod nekem tele van a hócipőm veled, veletek!!!! Az a sok emberke beír nektek és várja, hogy írjatok neki e-mailt, vagy berakjátok az újságba, de ti csak békén hagyjátok a levelét. Na pá!

*Szabados Péter: /Bizkit/*

**Kétségtelen tény, hogy a nekem érkezett levelek többségére nem akarok, de a mennyiséget tekintve nem is tudok válaszolni. De jól megnéztem ám az archívumomban, és sem Bizkit, sem a real neveden tőled én nem nagyon kaptam levelet mondjuk ezen kívül, de nem baj, én készségesen elhiszem neked, hogy küldtél. No meg legalább ez most jó is ide az előző levél utánra, ide illik, ide való, ez itt kérem a levrovszerkesztés csimborasszója. Ki az a Limp Bizkit? *(Hevipornometalrepguru – a korr.)***

## KÉRDÉSEK HOGYANKÉSZÜLNEKAJÁTÉKOKRÓL

Szevasz Brazil!!! Volna 1-2 kérdésem a játékokról. 1. Milyen nyelvekben írnak programokat (komoly játékokat!), és ezeket honnan lehet megszerezni (a programnyelveket)? 2. Te csináltál-e már játékokat, és milyeneket? 3. Hogyan és miben készítik el szereplőket egy játékban (pölö: szörnyikék, embörök stb. & etc.) 4. Tudnál nekem turbo pacalos hompédzseket írni. 5. Egy régi PC GURU CD-én volt szó a klik&play-ről: na ez hol van? Na pá.

*ThE (Gyöngyösi Csaba)*

**1. Általában C, C++, Assembly, esetenként pascal nyelveken fejlesztenek manapság. Az alkalmazott programozási nyelv kiválasztásakor komoly szempont a konkrét feladat megoldása, egy projecten belül sem írnak mindent mindig ugyanazon a nyelven. Fordítóprogramokat igen sok szoftverdében vásárolhatsz, de mivel ez itt nem a reklám helye, ne várd, hogy ajánljak neked címet meg céget. De nem csak fizetős szoftverekkel lehet fejleszteni. Az internetről számos igen komoly és jó fejlesztőeszközt lehet legálisan (!!!) ingyen beszerezni, és ezek az ingyenes programok bizony sok esetben nem rosszabbak, hanem talán még jobbak is a fizetős társaiknál. 2. Csináltam, de az még az ős Commodore-os időkben volt... *(Ja emlékszem rá, ha ma az lenne a csúcs minőség a játékok között, akkor legalább 1.000 Ft is megérne LOL - a törd.)* ismét nem mondok, de számos program jelent meg és fogyott el akkoriban jelentősnek mondható példányszámban, nem csak játékok, hanem oktató programok, meg más izék is. PC-n is dolgoztam játékon, de abból aztán mindenféle körülmények összejátszása során nem lett semmi, talán nem is baj. Nem csak, sőt főleg nem játékprogramozásból áll a világ, bár érdekes téma és terület, de hadd ne mondjam, nem a programozók gazdagodnak meg belőle igazából... :) 3. Ez játéktól függ, 3D-s programok ese-**

tében valamilyen modeler programmal, egyéb esetben meg akármivel, bár kézzel ritkán rajzolnak mindent, túl sok meló lenne. Mellesleg ezzel a 3 ponttal kapcsolatban figyelmedbe ajánlom a PC Guruban futó műhelytitkok rovatot, sok minden érdekeset lehet megtudni belőle. 4. Nem. :) De szerintem, ha nekiállsz keresgélni, hegyekben fogsz ilyet találni, nekem a pascallal igen kevés kapcsolatom volt, és az is csak akkor, ha muszáj volt. :) 5. Fogggalmam sincs, de van a PC Guru CD-n egy kis adatbázis, amelyikben benne van, hogy mi mikor jelent meg, de nemtom, mikortól van vezetve. De a Klikkeljésjáccál nem az ideális játékfejlesztői rendszer, bár kezdésnek talán megteszi... :)

## NÉHÁNY GOND

Hellósztok! Nem tudom, hogy jó címre írok-e. **(Szerintem az enyém eléggé jó cím, nekem pl. tetszik. :) Brazil)** Lenne egy nagy, vagy inkább két nagy bajom is. A cyber cd meghajtókról mi a véleményetek, mert nekem is van egy. Kb. két éve megvan, és eleinte tökéletesen vette a cd-ket. Most meg már alig-alig.

**Kétségtelen tény, hogy a Cyber típusú CD-ROM meghajtók nem a minőségi csúcsot jelentik manapság, és két éve sem azt jelentették, viszont működnek. Néha nem minden CD lemezzel, de hát ugye... :) Ami most történik a meghajtóddal, azt úgy hívják, hogy elöregedés, ideje újat venned. Ez előbb-utóbb minden cuccot utolér, úgy látszik, a Cyber esetében most az előbb jött be neked, ami pech. De nem egyedi eset. És egyáltalán nem csak az ilyen kevésbé noname cuccokra érvényes, nekem ennél sokkal nagyobb nevű CD meghajtóm pusztult el rövidebb idő alatt, és van még egy pár márkás cucc, amelyek kicsit többet éltek, mint egy év. Talán, esetleg, de egyáltalán nem biztos, megpróbálkozhat valami szakember az olvasófej és úgy általában a meghajtó belsejének tisztításával, talán a gumiszíjak tisztítása (cserélni nem hiszem, hogy lehet) segít, láttam már ilyet, de jobb, ha elkezdesz hozzászokni a gondolathoz, hogy új CD-ROM meghajtót kell venned. Vagy kapnod valamilyen alkalomra, az olcsóbb megoldás. :)**

A következő problémám pedig az, hogy frissítettem a BIOS-t, és nem működik a gépem, nem keresi a floppyt, a Windows nem bootol be. A soros és a párhuzamos portok nem működnek. Már mindent megpróbáltam a BIOS-szal. A frissítés egy AWARD. Most a koleszból írok. (...) KÖSZI!

*(Barta Tibor)*

**Na, lehet, hogy mégsem kell egyelőre CD-ROM meghajtót venned. Lehet, hogy előbb új alaplappal kell kezdeni. Erős a gyanúm, hogy nem az alaplapodnak megfelelő BIOS-t sikerült besütnöd, és ez bizony komoly gondokat jelent, ugyanis a BIOS-okat alaplapokhoz szokás csinálni, és nem mindegyik jó mindegyikbe. Elméletileg meg lehet úszni új alaplap vásárlása nélkül is, ha találsz egy pontosan (!!!) ugyanolyant, mint amilyen neked van. A módszer cseppet sem szép: működő alaplapból BIOS kiolvas (működő alaplapban működés közben!), BIOS chip kicserél, lementett bios visszaír. Ezt elméletileg így meg lehet csinálni, de azért ezt ne vedd készpénznek... Legyen ez intő példa mindenkinek, és figyeljetek oda erre: minden alaplaphoz CSAK ÉS KIZÁRÓLAG a hozzá tartozó BIOS-t szabad használni. És a frissítést is csak abban az esetben csináljátok, ha valami olyan bajotok van, amit a frissítés megold, egyéb esetben szinte tökéletesen felesleges.**

## NAHÁT

Na csá! Eddig 1-etlen 1 levelemet nem tetted be a levrovba. F***sza. Na de most nem erről akarok írni, hanem arról, hogy ne b***sztasd a törd.-öt, meg a korr.-t mee annak rossz vége lesz!!!

Mee ha én bemegyek néhány tahó, mucsai paraszt haverommal, akkó széjjel lösz vörve az agyad!!! Na csá (ez egy kőkemény fenyegetés volt).

Ui: Bocs, hogy ebbe a levélbe nem téged és a szerkesztőség tagjait dicsértem. Amúgy tűrhető az újság. Üdvözlettel:

*Petrovics Szabolcs*

**Állatira kíváncsi vagyok, hogy mibe került ez a levél a törd.-nek meg a korr.-nak. :)))))))) *(Nekem semmibe; különben köszi az együttérzést, majd szólok, ha gáz van, bár szerintem le tudom a palit rendezni egyedül is, igaz, hogy pofonban nagyon profi, de ez nem akadály – a korr.) (Én is csatlakozom az előttem íróhoz, azzal a kiegészítéssel, hogy őt a szerkesztőségben naponta csak 16.00-17.00 óra között találod meg :))). Ui: VIGYÁZZATOK van egy Lily nevű anyatigris is a közelben, mely védelmező karmait kieresztí, ha bántják a Brazilt. Bármilyen plüss bábuval elméletileg megvesztegethető. :))) - a törd.)* Na, de nem félek én attól, hogy ti a szerkesztőségben engemet megtaláljatok jól. :) Na meg az én agyam szétverése, hehe, ez mulatságosan hangzik? Agy? Hehe, hehe. :)**

## CD BEBORÍTÓ

Hello. Te. Hüjje. Ja! Boccs... **(Halló, nem vagy magadnál! Kérsz egy pofont? Brazil)** Figyelj. Ez f***szság. Az a levelem alanya, hogy a cédéborító, vagy mi a sz***r, az sz***r. A Totális Annihiláció 2 aranykorongból állt (és még most is), de ti adtatok EGY előlapot, s egy hátlapot, ami biz TökYo 5let, DE AKKOR LEGYEN A DEMOS LEMEZHEZ ISS!!! RÁADÁSUL, az előbb említett full gaménak is két CD-je volt, LEGALÁBB A TELJES JÁTÉKHOZ LEGYEN NORMAL!!! Szerintem legyen CD-borító rovat.

*suPer FM*

Ui.: Bocs a sok nagybetűért.

**Micsoda egy hülyeséget beszélsz már itten, milyen CD borító rovat, te elvetemült. Bár esetleg a megjelent játékok borítóit leközölhetnénk cikkek helyett, meg dobozfényképeket, nem is rossz ötlet. De az. Mindegy. :) A megoldás az annihilációs programra mellesleg rém egyszerű: olyan CD tokba kell rakni, amelyikbe kettő (figyelsz? KETTŐ!) darab CD fér bele, és akkor csak egy borító kell, és a CD-ket sem kevered el. Remek, nem?**

***(De ha már mindenáron két borító kell, akkor tudom javasolni a színes fénymásolást is – a korr.)***

## NICSAK! EGY LÁNY LEVELE

Na hali Brazilka! Végre rászántam magam az írásra (a törd. és a korr., ja és persze a Te legnagyobb sajnálatodra :)) ***(Én ugyan nem sajnálom, mert alig kellett belejavítanom, no meg lásd lentebb:)) – a korr.)***, úgyhogy lássuk. Sajnos azt vettem észre, hogy nagyon kevés lány ír neked (és úgy egyáltalán számítógépes körökben kisebbségben vagyunk), ezért most növelni szeretném ezt az arányt.

**Ennek örülök. Kétségtelen tény, hogy kevés lány van, aki ide levelet ír, de ez nem sokat jelent, talán csak annyit, hogy kevesebb az olyan lány, aki a számítógépes játékok iránt érdeklődik, és ezért ezt a lapot olvassa. Mert általában az nem igaz, hogy sokkal kevesebb lány/nő/asszony használ számítógépet, habár nálunk ez még így van, de pölö Amerikában a helyzet éppen megfordulni latszik. Nyilván nálunk is így lesz, illetve legalábbis nagyjából egyenlő arányban lesz a két nem képviselve. De majd erről írok nektek bővebben, ha átköltöztem arra a nagy szigetre, igaz, egyelőre ezt nem terveztem. :)**

Más. Tudom, hogy a lap áremelkedéséről nem Te tehetsz, de azért elég érzékenyen érintett így a karácsonyi bevásárlások idején. Na mindegy, ez van. Egyébként tényleg nagyon jók vagytok, csak az érdekelne, hogy a Lily miért nem írta le olyan szép történetszerűen a Baldur's Gate II-t is, mint azt az első résszel tette? Azt már nagyon sokszor elolvastam, és egyszerűen cool. Sajnáltam, hogy a gaming guide-ot két számban elintéztétek. Azért ennél többet vártam volna (nem olyan komoly, mint amilyennek látszik :))).

**Hm, hát erre itt neki kellene bővebben válaszolnia, mindjárt fog is, mert én úgyis csak olyanokat tudok, hogy hát túl nagy, túl szövevényes játék, nem lehet teljes leírást csinálni, blablabla. Meg is kértem, most írja ide, másokat is érdekel ez a dolog. :)**

***<Akkor ideírom, mert valóban sokan kérdeztétek. Ha a BG 2-t is kivesézem, és megírom olyan regényszerűen, mint akkor egyszer ujjgyakorlatként kipróbáltam, akkor nagyjából a cikk három teljes PC Gurut töltött volna meg (csak becslés, lehet, hogy többet), mert a BG-t is igencsak meghúzva tuszkoltam bele abba a több mint húsz oldalba (ha jól emlékszem, de lehet, hogy több volt kicsit). Ráadásul akkor volt a programra majdnem három hónap, most meg másfél; végigjátszani sem egyszerű ennyi idő alatt, s akkor még hol van a leírás... A Shadows of Amn karakterei önálló életet élnek, fantasztikus élmény akár többször is végigjátszani, ott a regény a játékban, igaz, kell hozzá tudni angolul. :) Lily>*** ***(Na de kedves Lily, ugye ezt az utóbbit te se gondolod komolyan; azért mégis csak más lett volna, ha te írod meg. – a korr.)***

És azt is észrevettem, hogy sokan leszólják a törd.-öt és a korr.-t, de nem tudom, miért. Szerintem nélkülük sokkal unalmasabb lenne az egész levrov (bocsi Brazilka), és én nagyon bírom őket. ***(Köszíii, aranyos vagy – a korr.)*** Úgyhogy ezúton is pusszantom őket, ***(Megadom a telefonszámomat, ha gondolod, vagy személyesen is találkozhatnánk az átadás miatt, csak az asszony fülébe ne jusson a hír. :))) - a törd.)*** Téged meg azért nem, mert nem akarom magamra haragítani Lily nősténytigrist (akit egyébként nagyon tisztelek, hogy a sok pasi között tartja a frontot). Na Pá!

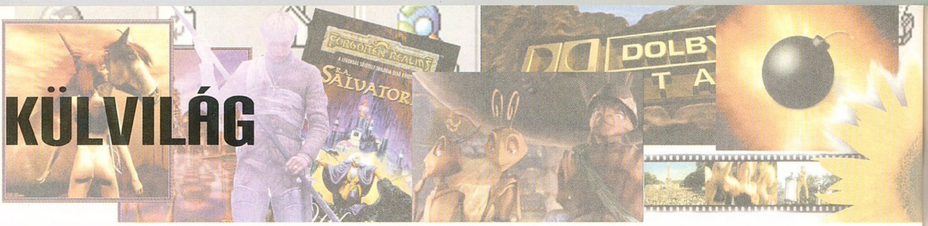
*(Jakab Zsuzsa)*

**Leszólják? Hát nem tudom, szerintem senki sem szólja le őket, vagy nekem nem tűnik úgy, na de ne is merje senki ezt tenni, mert össze-vissza pofozok mindenkit. Mivel úgy sem olvassák végig, amiket válaszolok, sutytyomban leírom ide, hogy én is szeretem őket, de ha ezt valaki elkotyogja nekik, akkor morci leszek, na. Hehe, Lilyvel jól teszed, ha nem kezdesz, rettttentő tud lenni, hiába, nagyon értékes vagyok. :))))))))**

***(Úgy vettem észre, az előbbi sorokban valami technikai okokból kifolyólagosan a korr. vagy át írta, vagy csak vindoz szövegszerkesztője tréfált meg minket, mert szerintem ilyet nem írhatott a tökorrú, de azért benne hagyom - a törd.)***

**Legnagyobb sajnálatomra be kell mára fejeznünk pajtások, de ne legyetek nagyon szomorúak, folyt. köv. állítólag valamikor. :) Pusszantás, legyetek jók, vagy ne.**

***Brazil***

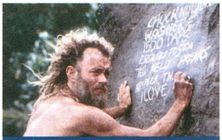



# KÜLVILÁG

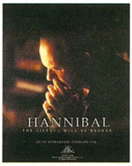
2000 filmjeit sajnos a középszerűség jelzőjével illethetjük csak. Szerencsére az idei év nagy nevekkel, rendezőóriásokkal és várva várt kalandokkal minden bizonnyal áttörést hoz Hollywoodban.

Kezdjük rögtön az év legnagyobb durranásával, amely nem más, mint J. R. R. Tolkien regényének filmváltozata, a **Gyűrűk ura**. Volt szerencsém látni a filmből készült rövid werkfilmet, amely minden kétségemet eloszlatta a művel kapcsolatban. Már most nyugodt szívvel ki merem jelenteni, hogy ez az alkotás lesz a XXI. század Star Warsa. A Gyűrűk urát Peter Jackson (Hullajó, Mennyei teremtmények) rendezi, a világpremier 2001. decembere. A Flamex ígérete szerint a hobbitok az amerikai premierrel egy időben a hazai mozikat is ellepik. Ugyancsak nagy sikerre számíthat két számítógépes adaptáció. A **Tomb Raider the Movie**, amely Angelina Jolie idomaival és az Indiana Jones filmek hangulatát idéző kalandokkal próbálja a mozikba csalogatni a közönséget, míg a **Final Fantasy** moziváltozata egyedülálló, kizárólag számítógéppel készült animációival készteti szájtátásra közönségét. Szerencsére ebben az évben mind a DreamWorks I.N.C (AntZ) mind a Pixar (Toy Story) előrukkol a maga kis számítógépes animációs filmjével. Előbbi a **Sherk and Donkey**, utóbbi a **The Monster I.N.C**-vel szórakoztat el minket. Ha már a szórakoztató filmeknél tartunk, meg kell említenem a **The Adventures of Rocky and Bullwinkle** című animáliát is Robert de Niro főszereplésével. A Roger Rabbitra kísértetiesen emlékeztető, rajzfilmszereplők és színészek ötvözetével készített gegparádé az év legnagyobb kasszasikerévé válhat. Természetesen Walt Disney kompániája sem tétlenkedett a Tarzan óta, és idén két egész estét betöltő rajz-játékfilmmel is jelentkezik. **Az elveszett birodalom** a fiatalabb korosztályt célozza meg, és az Aladdin receptje szerint készült. Az **Atlantis**, a Disney első felnőtteknek készített meséjének képi világa elrugaszkodik az eddig ismert formáktól, amiről Mike Mignola, a Hellboy képregény vezető rajzolója gondoskodik. A pletykák szerint ez lesz az első nem Happy Enddel végződő Disney rajzfilm. Ha azt mondom, J. K. Rowling, akkor mindenki rávágja, hogy **Harry Potter**. A varázserővel rendelkező kisfiú történetének megfilmesítési jogai Steven Spielbergtől – aki nagyon el van foglalva a Stanley Kubricktól örökbe kapott **Mesterséges Intelligencia** című filmjével - Chris Colombushez (Reszkessetek betörők) vándoroltak.

Chocolat

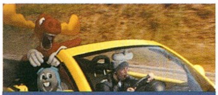

Számkivetett

Most pedig evezzünk komolyabb vizekre. A Bárányok hallgatása utáni csendet Ridley Scott **Hannibál**ja töri meg. A hosszas huzavona után úgy látszik, a produkció sínen van Jodie Foster visszalépésének ellenére, helyére a Magnólia sztárja, Julianne Moore került. Giuseppe Tornatore (Cinema Paradiso) **Malena** című filmje amolyan erotikus visszaemlékezés, amely a 40-es évekbe vezeti vissza a mozinézőt. A mű pikantériáját a film 13 éves főszereplője okozza, aki beleszeret egy hadiözvegybe. Az árvák hercege rendezője (Lasse Hallström) idén ismét megcélozza az Oscar díjat. A **Chocolat** címmel mozikba került alkotásának főszereplőjét, Juliette Binoche-t Golden Globe díjra jelölték a filmben nyújtott alakításáért. A történet az 50-es években, egy francia kisvárosban játszódik, ahol Binoche cukrászdát nyit, és édességeivel meghódítja a falu lakóit. A 2001-es évben háborús filmekben sem lesz hiány.



Dungeons & Dragons

John Woo (Face Off, Better Tomorrow) **Windtalkers** című filmje a második világháború borzalmait varázsolja a vászonra, Az Armageddon gárdája a **Pearl Harbor**ral jelentkezik, míg Jean Jacques Annaud (Hét év tibetben, A medve) az **Enemy at the Gates** című monumentális művel emlékezik meg Sztálingrád ostromáról. Az Oscaresélyes alkotások közül kettőt érdemes kiemelni. A tuti befutónak ígérkező Soderbergh (Mint a kámfor, Erin Brockovich) **Traffic** című filmje. A több Golden Globe-ra jelölt alkotás főszereplői Michael Douglas és felesége, Catherine Zeta Jones. A drogról, korrupcióról szóló film a rendezőtől megszokott alapossággal került celluloidra. A második Oscar esélyes eposz Robert Zemeckis (Forrest Gump) vezénylésével készült. A **Számkivetett** (Cast Away) főszereplője Tom Hanks, aki repülőszerencsétlenségét követően egy lakatlan szigetre vetődik, ahol egyetlen társa az általa rajzolt arc lesz. A Fantasy Rajongók nagy örömére biztosan lesz **Dungeons and Dragons**. A szerényebb költségvetésű film minden perce izgalmat ígér. Ugyancsak a szerényebb költségvetésű filmek közé tartozik Disney **102 Kiskutyája**, ami több mint felháborító. Az igénytelenség csúcsát képező „film" minden bizonnyal a kicsik kedvence lesz.


The Adventures of Rocky...

Az elveszett birodalom

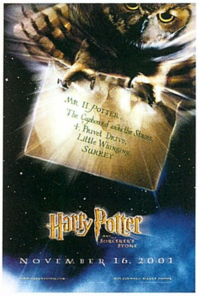
Traffic

What Women Want

2001 ÉV FILMJEI

Russel Crowe a Gladiátor után ismét filmez, partnernője pedig nem más, mint Meg Ryan. A **Proof of Life** leginkább Gibson Válságdíj című filmjéhez hasonlítható, csak ebben Meg férjét rabolják el, mire ő Crowe-hoz fordul segítségért. A pletykák szerint Crowe nemcsak a filmben volt Meg partnere, amit férje, Dennis Quaid nem nézett jó szemmel, és azóta be is jelentették válásukat. Finisbe érkezett az „utolsó" **Hegylakó** film is. Az Endgame alcímen futó mű legnagyobb erénye Christopher Lambert ráncaiban rejlik. Nincs év Mel Gibson film nélkül. A **What Women Want** már meghódította a Golden Globe jelölőinek szívét. A műben Mel Gibson balesetet szenved, és különleges képességekre tesz szert (hallja a nők gondolatait). Nem szabad megfeledkeznünk az év magyar filmjeiről sem. Rudolf Péter az Üvegtigrissel, míg Tímár Péter a Vakvagányokkal jelentkezik.

Enemy at the Gates




### VAKVAGÁNYOK

**Rendező:**
**TÍMÁR PÉTER**
**Szereplők:**
**Ede - Csiszár Jenő, Imola - Bozsik Yvette**
**A filmet Magyarországon forgalmazza: A Budapest Film**

Egy nap, Ede és Zaki, két sikertelen rockzenész elcsíp egy pályázatot... zenés darabot kell írniuk vakoknak, a Vakok Intézete jubileumára. Mivel más jelentkező nem akad, megkapják a megbízást. Két éjszaka összedobják a musicalt. De legnagyobb csalódásukra csak akkor kapják meg az ígért összeget, ha be is tanítják a vak gyerekeknek. Így hát kénytelenek elmerülni a vakok világában. Mint a film nézői is... Miközben Zaki a stúdióban a musicalen dolgozik, Ede elkezd próbálni a vak fiatalokkal. A színjátszó csoportban különös rivalizálás veszi kezdetét a vak lányok között, hisz mind szerelmes lesz Edébe, s egyikőjük, a szőke Edit, elhatározza, hogy a férfi közelébe fog férkőzni. De a rockzenész, mint rendező, csődöt mond. Fogalma sincs, hogy kell bánni velük, ezért hamarosan feladja. Az intézet igazgatónője javaslatára megkeresi Imolát, egy vak kisfiú balett-táncos anyját, akinek a fele gázsiját felajánlja a segítségéért. A nő egyedül él, szüksége van a pénzre. Imola, amikor átveszi a munkát, viszolyog a vakoktól, a saját hatéves, vak kisfiát sem szereti. Ede mindjárt a próbák elején lelép, Imola egyedül marad a vak fiatalokkal. És a velük való munkában lassan leküzdi viszolygását és irtózatát a saját kisfiától...

Ez a film vakoknak készült... és mint ilyen, az első a mozgókép történetében. Sajátos alámondás segíti a vakokat a történet követésében, amely a látó nézőknek is izgalmas felfedezést nyújt a „kép" újraértelmezésében. A film gyártója és alkotói köszönetet mondanak a Vakok Intézete minden tanárának és dolgozójának a film készítéséhez nyújtott segítségért, és külön köszönet Helesfai Katalin igazgatónőnek, akinek bíztatása nélkül ez a film nem készülhetett volna el.

### GOLDEN GLOBE 2001

A fent említett várva várt filmek ismertetésénél többször hivatkoztam az idei év Golden Globe listájára. A január 21-én lebonyolításra kerülő gála legfontosabb kategóriáinak listáját szeretném megosztani veletek.

#### LEGJOBB FILM – DRÁMAI KATEGÓRIA

1. Billy Elliot
2. Erin Brockovich - Zűrös természet
3. Gladiátor
4. A napfény íze
5. Traffic
6. Wonder Boys

#### LEGJOBB SZÍNÉSZNŐ – DRÁMAI KATEGÓRIA

1. Joan Allen - The Contender
2. Björk - Dancer in the Dark
3. Ellen Burstyn - Requiem for a Dream
4. Laura Linney - You Can Count on Me
5. Julia Roberts - Erin Brockovich - Zűrös természet

#### LEGJOBB SZÍNÉSZ – DRÁMAI KATEGÓRIA

1. Javier Bardem - Before Night Falls
2. Russell Crowe – Gladiátor
3. Michael Douglas – Wonder Boys
4. Tom Hanks – Számkivetett
   (Cast Away - magyarországi bemutató: 2001. február 8.)
5. Geffrey Rush – Quills

#### LEGJOBB FILM – ZENÉS FILM ÉS VÍGJÁTÉK KATEGÓRIA

1. Almost Famous
2. Best in Show
3. Csibefutam
4. Chocolat
5. O Brother, Where Art Thou?

#### LEGJOBB SZÍNÉSZNŐ – ZENÉS FILM ÉS VÍGJÁTÉK KATEGÓRIA

1. Juliette Binoche – Chocolat
   (magyarországi bemutató: 2001. március)
2. Blenda Blethyn – Saving Grace
3. Sandra Bullock – Miss Congeniality
4. Tracey Ullman – Small Time Crooks
5. Renee Zellweger – Nurse Betty

#### LEGJOBB SZÍNÉSZ – ZENÉS FILM ÉS VÍGJÁTÉK KATEGÓRIA

1. Jim Carrey – A Grincs
2. George Clooney – O Brother, Where Art Thou?
3. John Cusack – Pop, csajok satöbbi
4. Robert De Niro – Apádra ütök
5. Mel Gibson - What Women Want

#### LEGJOBB KÜLFÖLDI FILM

1. Amores Perros (Mexikó)
2. Crouching Tiger, Hidden Dragon (Tajvan)
3. The Hundred Steps (Olaszország)
4. Malena
   (Olaszország – magyarországi bemutató: 2001. március)
5. The Widow of St. Pierre (Franciaország)

#### LEGJOBB FILMRENDEZŐ

1. Ang Lee – Crouching Tiger, Hidden Dragon
2. Ridley Scott – Gladiátor
3. Steven Soderbergh – Erin Brockovich - Zűrös természet
4. Steven Soderbergh – Traffic
5. Szabó István – A napfény íze

*Sasa*
*Sasa@vogel.hu*

# PC GURU előfizetési akció!

Lapunk áremelkedése ne kedvetlenítsen el senkit, hiszen meghosszabbított előfizetői akcióval kedveskedünk mindenkinek! Változatlan áron kínáljuk az előfizetést, méghozzá egészen 2001. február 15-ig. Azonban új és régi 1 éves előfizetőinknek nem csak ezzel szeretnénk kedveskedni, hanem egy látogatássorozattal is, melyet minden hónapban megejtünk a magyar játék fejlesztés 3 nagy stúdiójában. Havonta 10 embert elviszünk a fejlesztőkhöz, ahol mindent láthatnak, ami csak készülőben van a fejlesztők boszorkánykonyháján. De ha még ez sem volt elég meggyőző, akkor eláruljuk, hogy

**2001. tavaszán exkluzív játék show-t és bemutatót rendezünk, melyre minden előfizetőnk hivatalos lesz!**

Így aztán már most érdemes kapkodni az ollóért és visszaküldeni az előfizetői levelezőlapot s számolni a napokat a naptárban...

## Együttműködő partnereink:

Channel 42 Media Studio

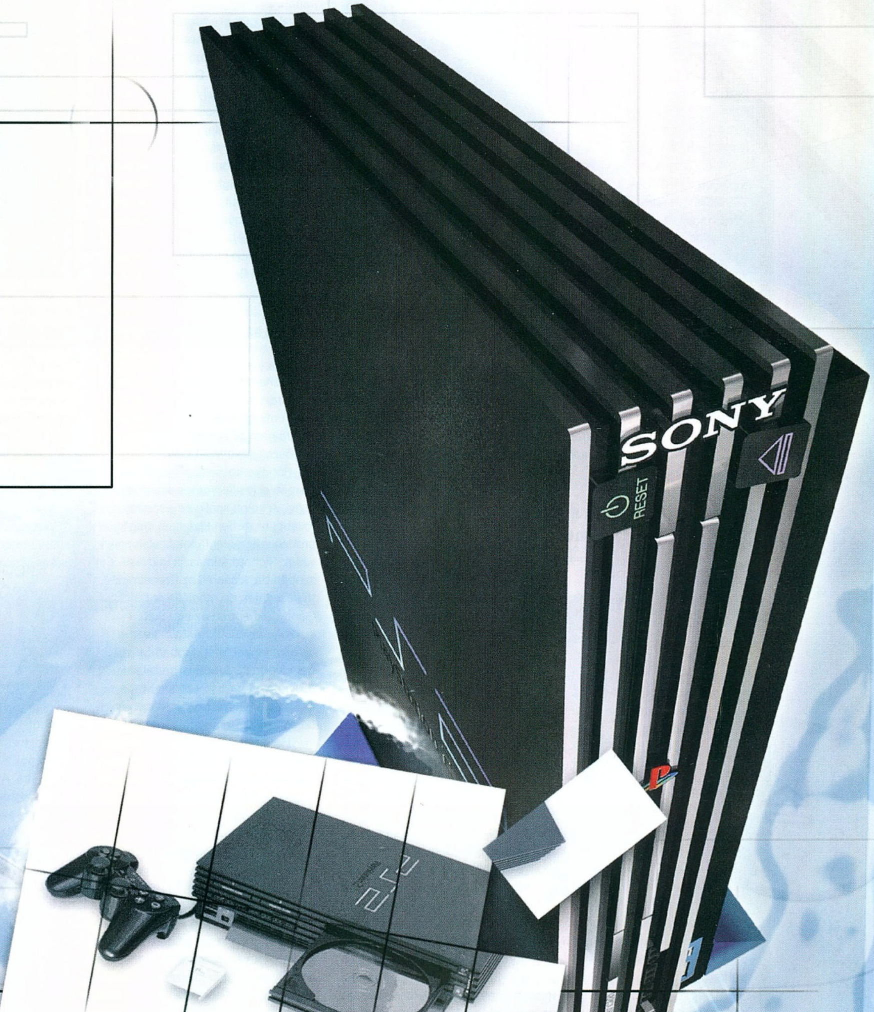
Digital Reality

Philos laboratories

# PC GURU hűség akció!

Úgy gondoltuk, ha rendszeresen vásárolod a PC GURU-t, ne csak az újság nyújtotta élvezetben legyen részed minden hónapban, hanem kitartásod jutalmaként extra ajándékok is landoljanak a postaládádban. Ennek megfelelően a 2001/01 számtól kezdve 12 képrészletet közlünk le, havonta egyet. Választhatsz, hogy megelégszel a 3 vagy 6 kivágott darabbal, vagy pedig összegyűjtöd a 12 részletet és visszaküldöd az újságban lévő levelezőlapon. Íme a következő ajándékokat kapják kitartó olvasóink:

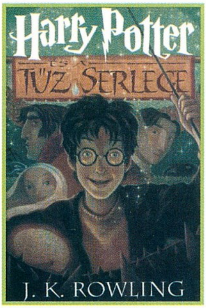
**3 db képrészlet: PC GURU bögre**
**6 db képrészlet: PC GURU egérpad**
**12 db képrészlet: PC GURU táska**




*A táskák nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát, melyet belehelyezünk a nyertes táskájába.*

### J. K. ROWLING: HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEGE

Kiadó: Animus Kiadó (2000)
Fordító: Tóth Tamás Boldizsár




Mielőtt az újabb tanév megkezdődne a Roxfortban, kis hőseink (és természetesen még sok ezer varázsló) megnézhetik, hogy az ír vagy a bolgár nemzeti válogatott nyeri meg a Kviddics Világkupát.

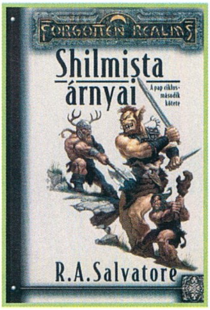
Miért molesztálják a halálfalók a muglikat, és miért ijed meg mindenki, amikor feltűnik az égen a Sötét Jegy (vagyis Voldemort, a Sötét Nagyúr jele)? Vajon van-e ennek valami köze ahhoz, hogy Harry Potter homlokán többször is megfájdul a villám alakú sebhely?

Miért akarja valaki, hogy a 14 éves fiú részt vegyen a varázslóiskolák között zajló Trimágus Tusán, ahol egyébként csak 17 éves vagy annál idősebb diákok vehetnek részt? Kibírja-e Harry és Ron barátsága az újonnan kialakult helyzetet? Sikerül-e felszabadítani a házimanókat? És a legfontosabb kérdés: túlélheti-e még egyszer az ifjú varázsló a Sötét Nagyúrral való találkozást?

Izgalmas, kalandos, tanulságos. Kár, hogy a folytatást csak 2002 tavaszára várhatjuk.

### R. A. SALVATORE: SHILMISTA ÁRNYAI

Kiadó: Delta Vision Kft. (2000)
Fordító: Sziklai Péter




Shilmista erdejéből elf herceg (Elbereth) érkezik az Épülés Könyvtárába, hogy segítséget kérjen az őket fenyegető veszély leküzdésére. A könyvtár vezetése Cadderlyt, Danicát és Rufot küldi.

Az erdő tele van goblin-ork-ogre-ogár-óriás csapatokkal, amelyek csupán az ifjú tudóspap apjának, a gonosz varázslónak eszközei az elfek teljes elpusztításához. Szép kis csetepaté veszi kezdetét, melyben feltűnik a törpe testvérpár, és éppen jókor érkeznek ahhoz, hogy megmentsék hőseink életét.

Egy varázslónő társaságában felbukkan a színen az első részben megismert ördögöcske is, aki még mindig gyűlöli Cadderlyt. Ifjú hősünk (álma segítségével) megfejti egy elf könyv értelmét, és felébreszti az erdő fáinak egy részét.

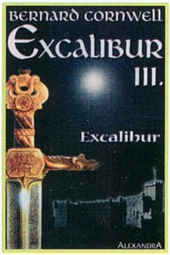
A végső csatában hőseink rettentő mennyiségű ellenfelet vágnak le: Danica kung-fu hősként brilliroz, a törpék egyszerűen csak öldökölnek, Cadderly pedig a végére sokkal nagyobb mágikus erővel rendelkezik, mint korábban.

### BERNARD CORNWELL: EXCALIBUR III.

Kiadó: Alexandra (2000)
Fordító: Babits Péter

Arthur leverte a lázadást, Merlin összegyűjtötte Britannia tizenhárom kincsét. A régi istenek visszahívásának rítusához viszont fel kell áldoznia a király fiát. De melyikét?

A szászok támadása előtt Mordred elárulja Arthurt, ezért nem csoda, ha az ország elbukik. Aki teheti, menekül, bár Derfel és kísérői csak egy római erődmaradványig jutnak. Ott viszont kitűzik zászlaikat, amivel maguk ellen fordítják a támadó csapatokat. Már éppen komoly bajban éreznék magukat, amikor a felmentő sereg megérkezik. Derfel végez apjával, Alle szász királlyal, elfogja, felakasztja, feldarabolja, majd a folyóba veti Lancelotot. Sajnos a bekövetkezett békének súlyos ára van.



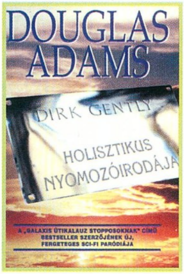

Mordred trónra kerül, majd pár évvel később megtámadja a visszavonult Arthurt és híveit. Közben Merlin tanítványa, Nimue igyekszik beteljesíteni mestere tervét.

A kaotikus végkifejletben majdnem mindenki meghal, aki eddig fontos volt, Britannia pedig "rossz" kezekbe kerül. Itt a vége, fuss el véle.

### DOUGLAS ADAMS: DIRK GENTLY HOLISZTIKUS NYOMOZÓIRODÁJA

Kiadó: Gabo Kiadó (2000)
Fordító: Geiler Gyöngyi

Richard programozó, akit egykori professzora meghív magához vacsorázni. Az étkezés végeztével az ifjú megpróbálja felhívni barátnőjét, de nem sikerül neki, viszont a fürdőszobában lovat talál.




Főnöke kocsikázni indul, de útközben egy elektromos szerzetes lelövi. A halott szelleme a történet további részében kísért, és megpróbálja megejteni utolsó telefonhívását. Richard felmászik kedvese szobájába, kicseréli az üzenetrögzítő kazettáját, de meglátja őt Dirk Gently, aki éppen az éjszakát kukkolja távcsövével. Ettől kezdve az események még jobban összegabalyodnak. A professzorról kiderül, hogy időutazó. Az idők kezdetén balesetet szenvedett idegen űrhajós szelleme megpróbálja megszállni Richardot.

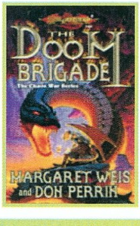
Holisztikus magánnyomozónknak jut a „megtisztelő" feladat, hogy kibogozza a szálakat, és megmentse a világot. A vadul ugráló történet rendkívül humoros, bár kicsit nehéz követni. Akinek mégis sikerül, megérdemli.

*Vanda*

### HALÁLBRIGÁD (THE DOOM BRIGADE)

Margaret Weis & Don Perrin

A Dárdaháború a jók győzelmével ért véget, a Sötét Királynő seregei kénytelenek voltak lemondani Ansalon leigázásáról. 25 év telt el a nerakai templom megsemmisülésétől, s az élet kezd visszaállni a normális kerékvágásba. A jó sárkányok ellopott tojásaiból származó sárkányfattyak azonban nem tűntek el végleg a színről. A hegyek között él kicsiny, ám jól szervezett csoportjuk, mely negyed évszázada vívja „vértelen" harcát a környék dombi törpéivel. Jól élnek, viszont tudják, hogy napjaik meg vannak számlálva. Az őket létrehozó gonosz papok ugyanis mágiájuk segítségével megakadályozták a szaporodásukat. Hirtelen azonban reménysugár csillant fel a halálraítélt faj számára, a hegyi törpök erődítményének mélyén, Thorbardinban, a híresztelések szerint olyan kincs rejtőzik, mely biztosíthatja számukra a túlélést. Ám a Sötét Királynő egészen mást forgat a fejében...

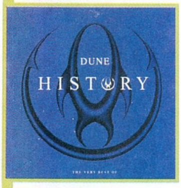



*Mocsy*

KÖNYVEK

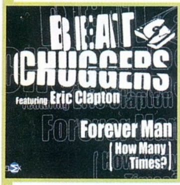
Az előző szám lemezajánlójában sajnos több, szerkesztésből adódó elírás volt, ezekért BOCS. De a legdurvábbra azért külön kitérnék: ATB CD-je abszolút nem Németország elsőszámú zenei exportcikke, hanem maga a művész az, de csak műfajában, a trance-ben, és nem az össz-zenében. Még egyszer bocs!

## DUNE - HISTORY




2000-re sorozatban jelentettek meg „best of" albumot a különböző, kifulladóban lévő, de még élvonalban maradni akaró együttesek. Így történt ez a 90-es évek egyik legmeghatározóbb rave (happy hardcore) dancefloor csapatának esetében is (lásd még Masterboy és U96). Előbbi - ma már letűntnek mondható - stílust nagy divat manapság fújozni, hogy micsoda igénytelen tucü-tucü, holott annak idején óriási népszerűségnek örvendett (a mostani nagy klubberek többségének köreiben), hatalmas tömegek tomboltak rá. Az ultra-magas hangú Dune is a rave éllovasai közé tartozott, csak aztán eltelt pár év, és ők valahogy nem tudtak váltani, vagy nem is akartak. Bár az is igaz, hogy történtek sikeres próbálkozások, pl.: '98-ban a Dark Side Of The Moon, vagy tavaly ősszel a Hardcore Vibes, amelyet a Music Instructor nagyobbik fele (Trubblemaker) hozott rapesített, kicsit electróval vegyített, újszerűbb formába. A History hyper-gyors tempójú, múltbeli időutazásra hívja az idősebb party-arcokat: a Dune világába. Az hiszem, sokan „sikítanak" fel örömmel a Hand In Hand, az Are You Ready To Fly, a Can't Stop Raving vagy az előbb felsorolt újabb slágerek kapcsán. Ja, és majdnem elfelejtettem, a lemezen hallható még három eddig sehol sem publikált dal és van rajta ajándék számítógépes játék is (!!!).

## BEATCHUGGERS FEAT. ERIC CLAPTON FOREVER MAN




Nem sűrűn fordul elő, hogy a Guruban kislemezről írjak, de utóbbi nagyon ígéretes nóta azt hiszem, megér egy kis kitérőt. A dalra a Ministry Of Sound: The Annual 2000 (amelyről az előző számban már olvashattatok is) kapcsán figyeltem fel. A főleg „felmenőink" körében – méltán - népszerű gitárvirtuóz, Eric Clapton dalának mai köntösbe bújtatott, dán feldolgozása szép sikereket ért el nemcsak a klubokban, hanem a különböző elektronikus médiák szórásán keresztül is. A latin áradattal együtt érkező dal hat egymástól alig-alig eltérő változatban hallható a 30 perces CD-n. Érdemes ráfülelni...

## ROXY MATIC TWO

A hazai klub-szcéna egyik nagy öregje, Tommyboy is készült valamivel a hivatalos ezredfordulóra. A fiatalok kedvenc rádiójában jelenleg is futó éjszakai műsorához kapcsolódik „Sapek" (de szereti ha így hívom...de hát most szűk baráti körben vagyunk :-)) sorrendben hetedik mix CD-je. Ismét bizonyságot tesz arról, hogy milyen ügyesen tud lavírozni a különböző műfajok között, új lemeze talán az eddigi anyagai közül az egyik legslágeresebb. A jó szokást megtartva ismét több saját nóta hallható a zenei egyvelegbe gyúrva, az Alexszel közösen készített (személy szerint nagy kedvenc) Hot & Wet Julez reworkje, vagy a nyár két nagy slágerének Black Legend: U See The Trouble With Me-jének és Eddie Armador: Rise-ának Tommyboy átirata. Ezen felül a lemez egyik legcsillámlóbb pontja TDN: Shame-je, amely Modjo: Ladyjének sokkal jobb, és főleg nem annyira unalmas változata (nincs agyonjátszva). Így pedig, kis jogi bravúrral ez a fantasztikus dal is felkerülhetett a korongra, mivel hasonlóan, mint annak idején a Stardust – Music Sounds Better With You-ja esetében, a Modjo Ladyjének jogait sem adták mix-CD-kre.

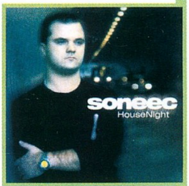
## UK GARAGE THE ALBUM

Mondanom sem kell, hogy a Ministry Of Sound legújabb válogatása két CD-ből áll; az elsőn a könnyedebb felvételek, míg a másodikon a keményebbek kaptak helyet. A stílus garage és a leginkább az Artful Dodger nevével fémjelzett új műfaj, a two-step. E két stílus szinte összes számottevő 2000-es felvétele felkerült a korongokra, amelyek rendhagyóan nem a mixekre vannak kiélezve, mivel a számok gyakorlatilag teljes egészükben élvezhetők (csak az elejüket meg a végüket rakosgatták „finoman" egybe, de tudom, elég az :-((. Szóval a fekete zenék kedvelőinek bátran tudom ajánlani eme két lemezt, ezek a ritmusok manapság fénykorukat élik, érdekes színfoltot visznek a mainstream (közkedvelt) elektronikus zenék közé (lásd trance, house és nem jungle, d'n'b, vagy electro).

## AZ ÁRRAL SZEMBEN NEHÉZVÍZ

Hazánk kicsiny hip-hop kultúrájának egyik legjelesebbikje, Az Árral Szemben visszatért „egy ágyúnaszáddal", hogy bizonyítsák, a Divat, a Beton, a Nevessek vagy Sírjak és a Napfény sikerei után nem égtek ki, igaz, idén már Pepita (a fekete MC) nélkül „büntetnek" és okítanak. Különleges alakjai Ők a magyar hip-hop világnak, nyugati szemmel nézve is egyszerűen hitelesek és profik. Új lemezükről az első klipesített dal az Egységben az erő, amelyben kiegészítő tagként – csak úgy, mint a számok többsége esetében – közreműködik Brékó MC is. Az album méltó folytatása a Mögöttünk a vízözönnek, kicsit keményebb, trágárabb, de változatlanul kellemes „underground" színfolt a hazai könnyűzenei palettán.

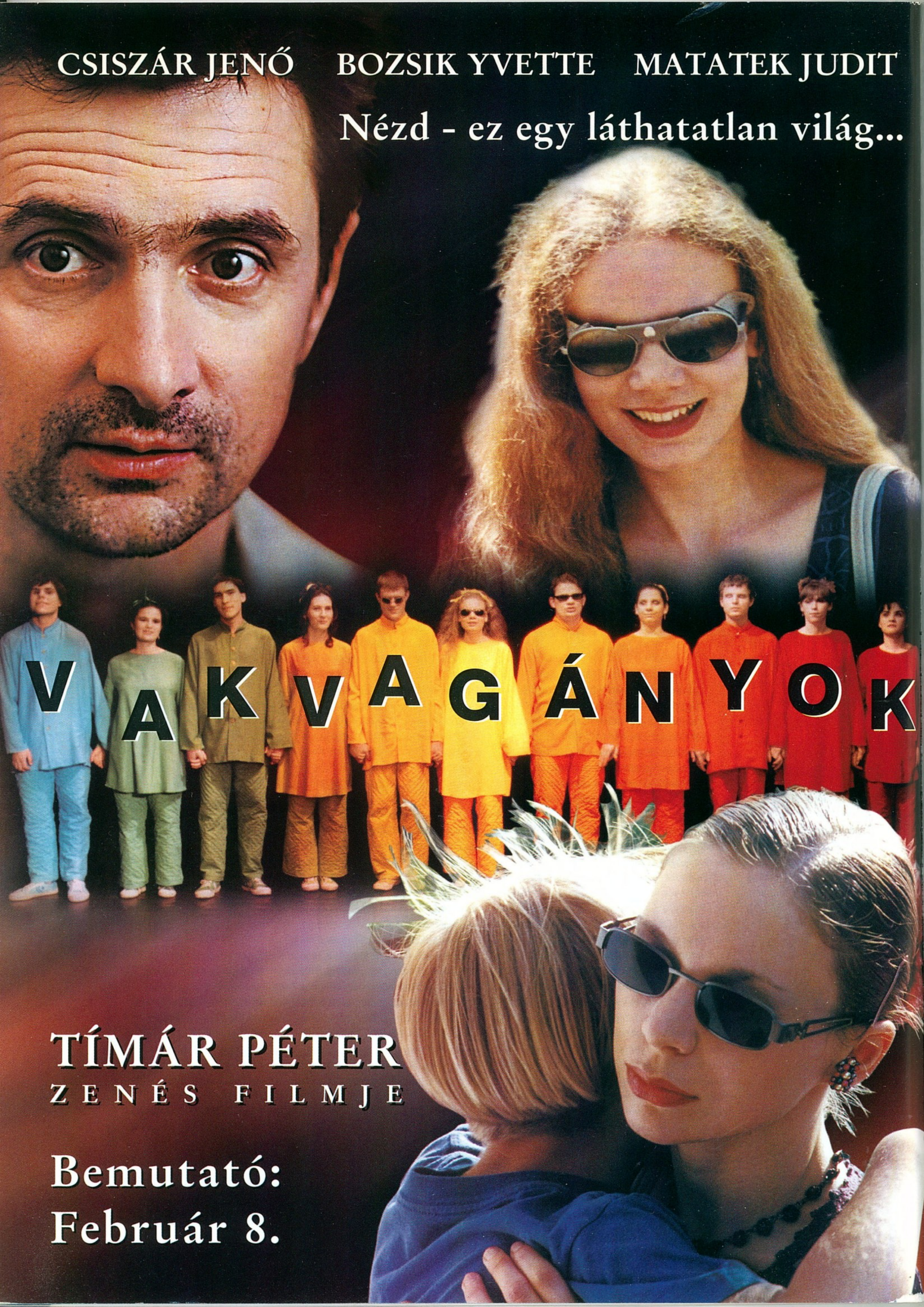
## SONEEC HOUSE NIGHT



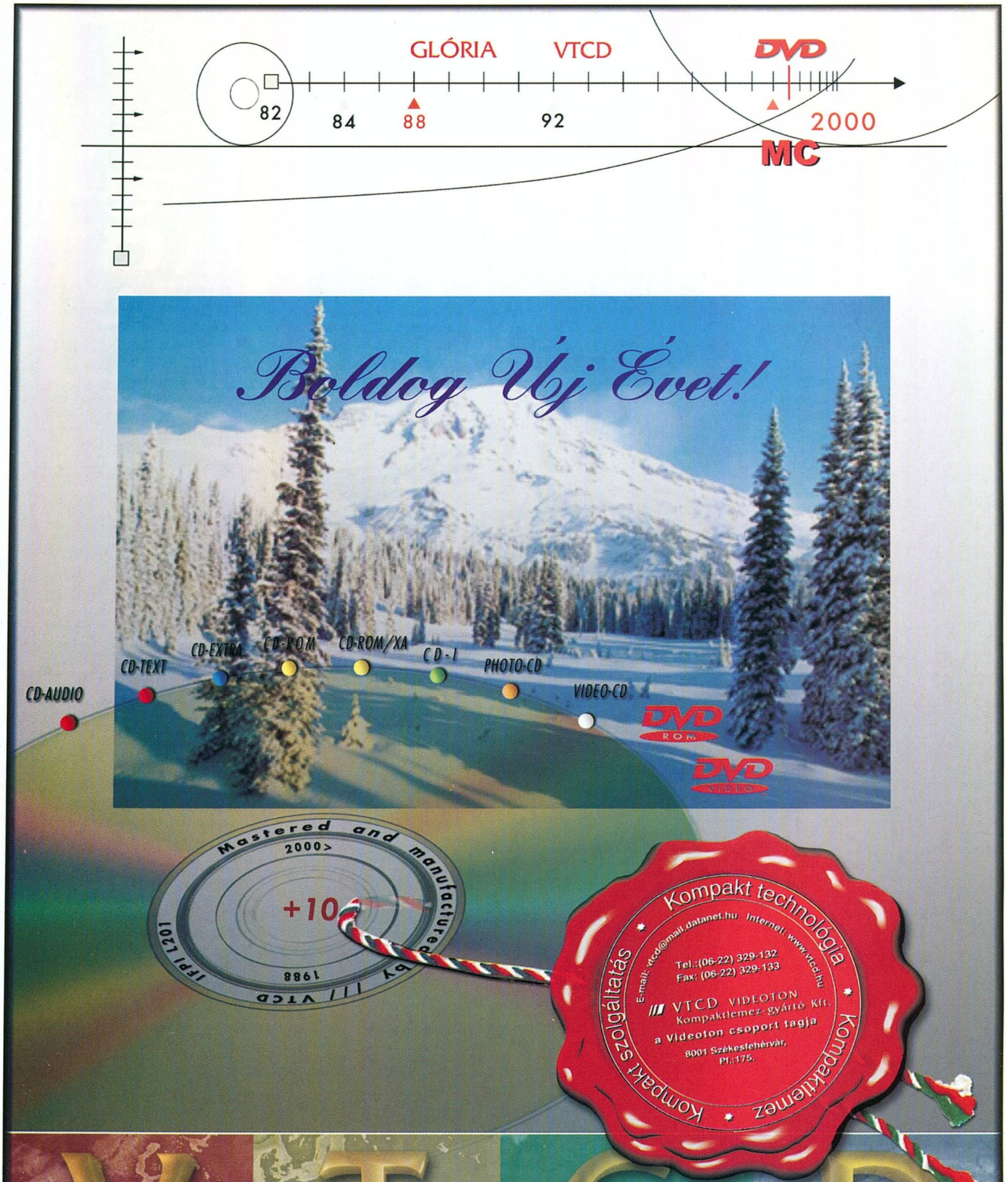

Az egyre inkább feltörekvő, ambiciózus fiatal DJ generáció egyik képviselője az Underground Records oszlopos tagja, Soneec. Az utóbbi években egyre ismertebbé váló lemezlovas a nagyközönség előtt nemcsak a klubokból lehet ismerős (pl.: Flört, Garage Café, C2, Face), hanem rádióműsorokból is, mint műsorvezető (Bridge, Roxy). A House Night névre keresztelt mixlemezén – a névhez méltóan – funky-house-ok és a manapság reneszánszukat élő latinos ritmusok fordulnak elő. A mix igencsak slágerorientált, a „szereplők" többsége mind-mind már jól ismert dal, azaz: Negrocan – Cada Vez, Johnny Corporate – Sunday Shoutin, Afro Medusa – Pasilda, Ministers De La Funk – Believe, Full Intention – Give Me Your Love & Everybody Love Sunshine, Bini & Martini – Happyness. Apró hiba, hogy a borítón lévő számlista a vége felé nem fedi a valóságot, ugyanis a papírforma egy számmal többet mutat:-(.

*Szabó Dani (freeboy)*
*freeboy@buli.net*

CD

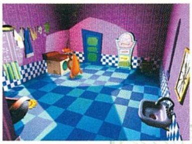


CSISZÁR JENŐ
BOZSIK YVETTE
MATATEK JUDIT
Nézd - ez egy láthatatlan világ...
VAKVAGÁNYOK
TÍMÁR PÉTER
ZENÉS FILMJE
Bemutató:
Február 8.



GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Boldog Új Évet!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

# KÖVETKEZŐ SZÁM



## STUPID INVADERS

A Ubi Soft trónfosztásra készül. A Monkey uralom megtörésére földön kívüli lényeket szerződtettek. A kis zöld (sárga, rózsaszín, kék) emberkék örömmel vállalták a nehéznek tűnő feladatot. Utazás közben azonban kis malőr történt, s Franciaország helyett valahol Észak-Amerikában kényszerültek letenni az űrhajójukat. A gépük javítása közben egészen jól berendezkedtek az elhagyatott kastélyban. Ittlétük azonban nem maradt titokban, s az a bizonyos fekete ruhába öltözött alak hamarosan megjelent a házuk előtt.

## SEA DOGS

Az idősebb játékosok minden bizonnyal emlékeznek még azokra az időkre, amikor Sid Meier bátyó mára már klasszikusnak számító kalózprogramjával, a Piratesszel töltöttük el szabadidőnk nagy részét. Azóta eltelt néhány év, de még senkinek sem sikerült megközelítenie annak hangulatát. A Sea Dogs ezt a nemes célt tűzte ki a zászlajára; a következő hónapban eldől, hogy sikerül-e nekik.

## ONI

A Bungie nevét mostanában az Xbox körül kialakult őrület kapcsán lehetett hallani. A figyelem középpontjában a Halo állt, s szép lassan mindenki megfeledkezett a Bungie másik fejlesztéséről, az Oniról. Ennek fejlesztését nem sikerült befejezni 2000-ben, így a megjelenés átcsúszott az idei évre. Az eladások szempontjából ez nem volt túl szerencsés, viszont így februárra is marad valami érdekes anyag.

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN: HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

A szeptemberben megjelent PC Guru mellé a Heroes of Might and Magic 2 került fel. A szerkesztőségbe érkezett visszajelzések annyira pozitívak voltak, hogy folytattuk a tárgyalásokat a 3DO-val, s sikerült megegyeznünk, hogy a márciusi PC Guruban folytassuk a sorozatot a harmadik résszel. A következő hónapban tehát itt a Heroes 3, mellyel reméljük, örömet szerzünk nektek. Kétségtelenül ez a sorozat legnépszerűbb része. A játék 1999. áprilisában jelent meg, s 96%-os értékelést kapott tőlünk.

**Gépigény: Pentium 133, 32 MB RAM, 200 MB winchester**

**A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. MÁRCIUS 1-ÉN JELENIK MEG.**


**Szerkesztőség**
Főszerkesztő: Mocsáry József
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea
Laptervezés és layout:
LABEL FUTURA EXTRAVAGANZA
FORRAI ÉS TSA BT.
EMAIL AND COMMENTS: NEXUS@PHILOSLABS.COM

**A szerkesztőség címe:**
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

**Kiadó**
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

**A kiadásért felel:**
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

**Hirdetésfelvétel**
**Magyarország:** Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

**Külföldi hirdetésfelvétel:**

**Németország:**
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

**Nagy-Britannia:**
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

**USA/Kanada:**
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

**Tajvan:**
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

**Terjesztés**
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. III. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 21975/hó
2000. decemberi szám eladott példányszáma: 21821
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

**Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:**

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

**Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:**
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj a kiadónál:**
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

**Előfizetési díj a postahivatalokban:**
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

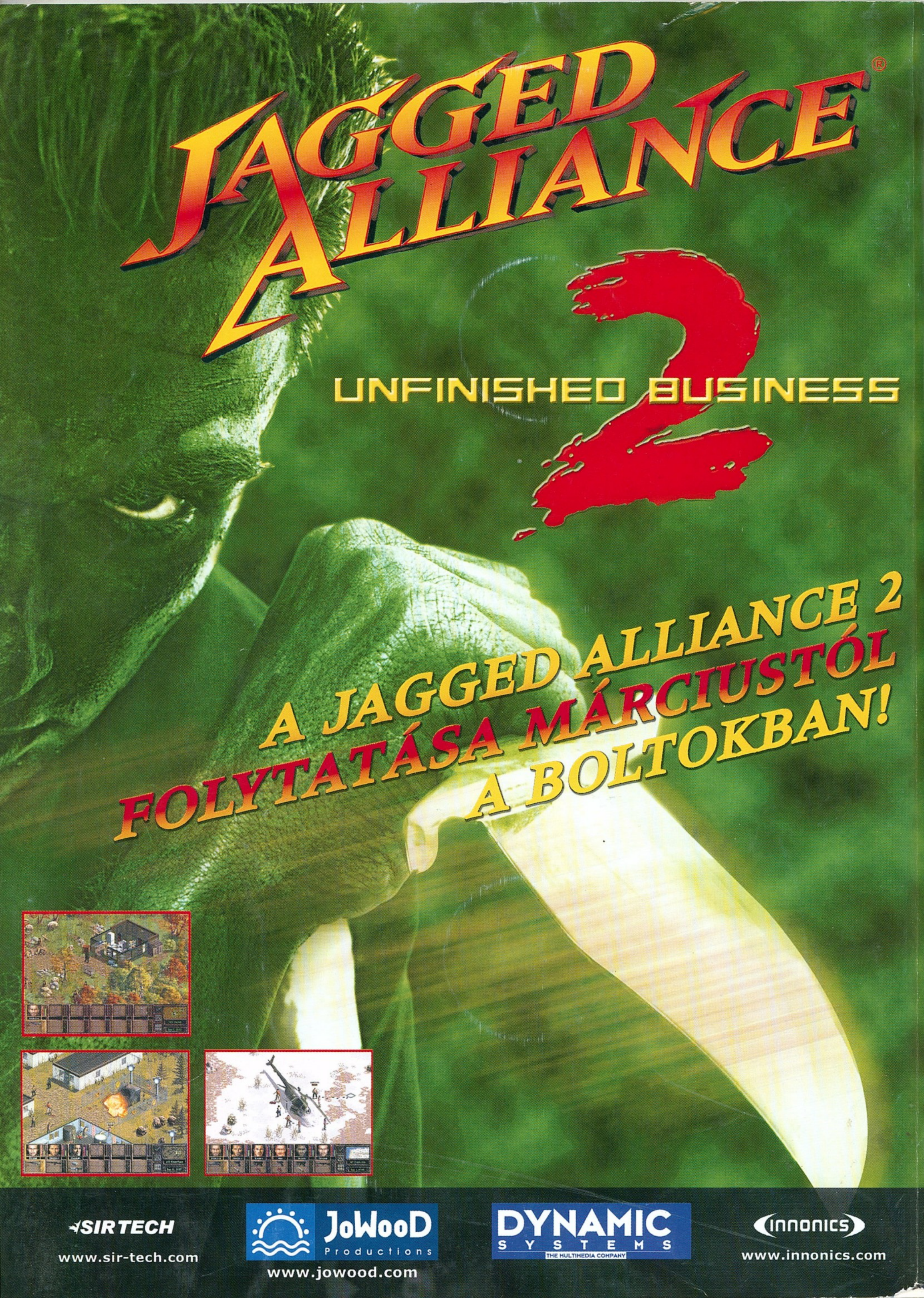
**Montírozás és nyomás:**
Veszprémi Nyomda Rt.


A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

**A GURU LEGYEN VELETEK!**

SAMSUNG ELECTRONICS
Egyenesen tökéletes.
Samsung DynaFlat és NaturalFlat síkképcsöves monitorok – egyedülálló választék az egyenes megoldások kedvelőinek.
Ha Ön is úgy érzi a domború formák kora lejárt, ha Önnek csak a tökéletes a megfelelő, ha nem hajlandó kompromisszumokra és kifogástalan minőséget keres, tudjuk a választ: a világ legnagyobb monitorgyárában a legkorszerűbb technológiával készült Samsung DynaFlat és NaturalFlat monitorok egyedülálló síkképcsövükkel és szemetgyönyörködtető megjelenésükkel könnyítik meg munkáját, akár munkahelyén, akár otthoni felhasználóként ül a számítógéphez.
Vessen rájuk egy pillantást.
A többi magától jön...
SyncMaster 1200NF
SyncMaster 900NF
SyncMaster 700NF
SyncMaster 900IFT
SyncMaster 700IFT
SyncMaster 753DF
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™


JAGGED ALLIANCE®
2
UNFINISHED BUSINESS
A JAGGED ALLIANCE 2
FOLYTATÁSA MÁRCIUSTÓL
A BOLTOKBAN!
SIRTECH
www.sir-tech.com
JoWooD
Productions
www.jowood.com
DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
innonics
www.innonics.com